平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション5月号 第5巻第6号通巻65号 1999年(平成11年) 5月1日発行(毎月1回1日発行)

HYPER プレイステーション

ソニー・マガジンズのプレイステーション情報誌

MAY 1999 ¥550 5

球春到来!!

ワールドスタジアム3

発売直前! 12球団全選手データ公開!!

最新作速報

聖剣伝説 ~レジェンド オブ マナー~

『サガフロ2』同梱の体験版プレイ法

プラネットライカ

3人の別人格を操るSFサイコドラマRPG

サルゲッチュ
アーク ザ ラッド III
フロントミッション3
オメガブースト



●次世代プレイステーション最新インタビュー!!
●『東京ゲームショウ'99春』速報!!

今月の注目ソフト

ドラゴンクエストVII

最新画面公開! 冒険は小さな島から始まる!!

ウンジャマ・ラミー

パラッパ君でプレイできる! すべてがわかる大攻略!!

ファイナルファンタジーVIII
サガ フロンティア2
スパイロ・ザ・ドラゴン
モンスターファーム2
トゥームレイダー3
ミスティックアーク
バスト ア ムーブ2
ダンスダンスレボリューション

PlayStation®

プレイ! PlayStation® '99 第21回



プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



SCPH-7500
PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）



PocketStation™
ホワイト:SCPH-4000,クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中!!

"PS"ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また "PocketStation" は同社の商標です。● 商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月のタコゲー ｜ タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事どすえ。

小犬の動きがカワイイ!
友達のデータと合わせて赤ちゃんも。



ポケットステーション対応



家にポチがやってきた
~in my pocket~
育成シミュレーション
標準価格 4,800円（税抜）
絶賛発売中 コナミ（株）

自分オリジナルの馬に乗って、
栄光の勝利をめざせ。



ポケットステーション対応



ギャロップレーサー3
ジョッキーレーシングゲーム
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
テクモ（株）

陸、海、空の戦力を駆使して、
世界の平和を取り戻せ。



グローバルフォース 新・戦闘国家
シミュレーション
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

こんどはロックだ!
新キャラいっぱいで2人プレイも可能。



ウンジャマ・ラミー
リズムアクション
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

人気のチョコボキャラ達で
レースができる。燃えるぞ。



チョコボ レーシング
〜幻界へのロード〜
レース
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中 （株）スクウェア

新路線ぞくぞく。
秋田新幹線「こまち」も運転できる!

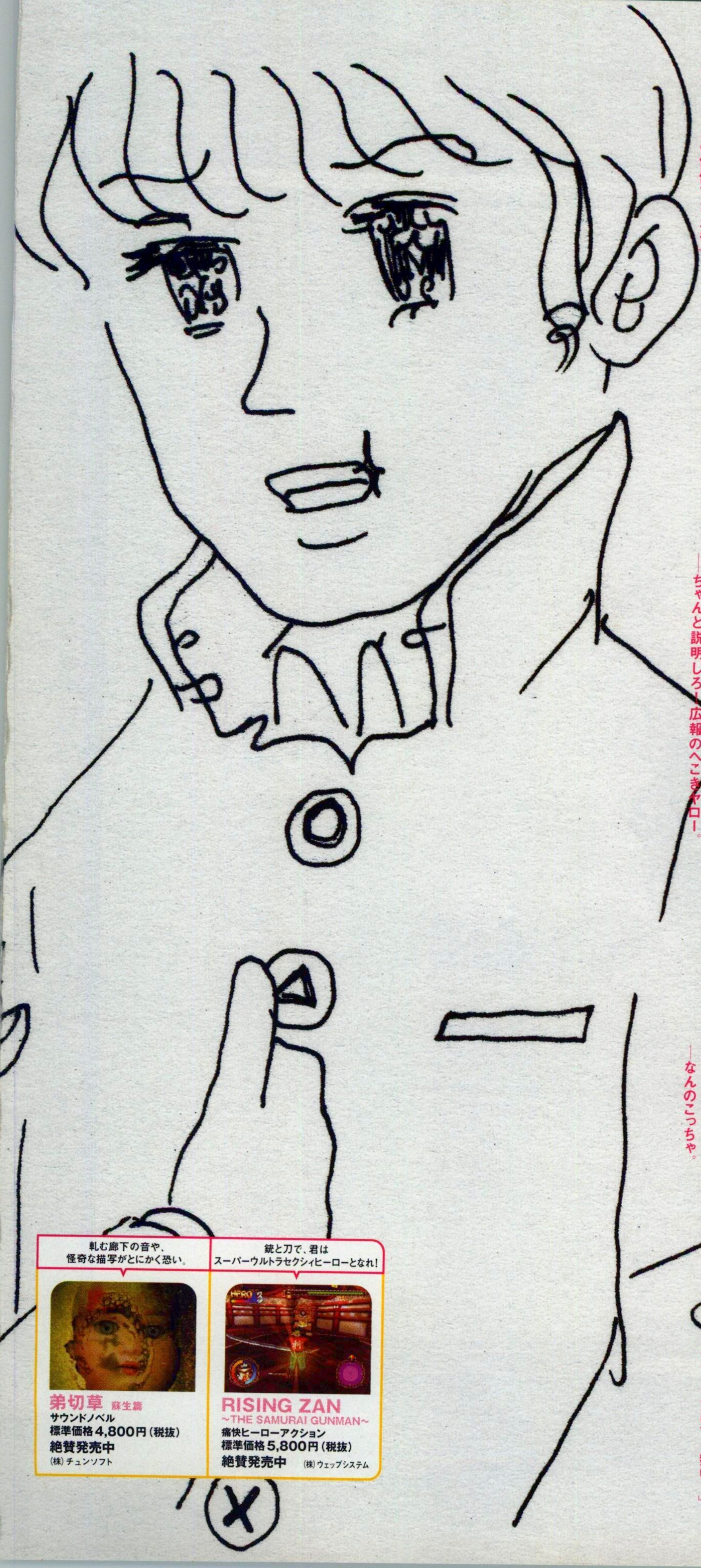


電車でGO! 2
電車運転ゲーム
初回限定プレミアムパック:標準価格 9,800円（税抜）
通常盤:標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中 （株）タイトー

今月のテーマ

ご卒業、ご就職のお祝いにも。リズムアクションゲーム「ウンジャマ・ラミー」。

林「わたし、普通の女の子を卒業します！」
—いきなり何ですか？ 卒業の前に普通の女の子になってください。
林「えー。この春、みなさまの多大なるご声援に動かされまして、デビューすることと相成り・・・」
—訳すと、「冬の間、動かなかったからデブーになったとみんなに言われた」ってこと。
林「思えば、わたしも高校を卒業してから2年。いろいろなことがありました」
—ありました。もう30年と11ヵ月くらいたった気持ちです。
林「ひとりさみしい朝を迎えたり、熱いビートで男心を狂わせたり」
—訳すと「会議で寝て起きたら誰もいなかったり、熱い貧乏ゆすりで佐伯さんの『ウンジャマ・ラミー』を邪魔したり」
林「あのへたくそは、リズム感がないから邪魔しなくてもへただもんね。ぷー」
—あら、自分の世界から戻ってきたのですか？
林「はい。毎朝の習慣なんで」
—『ウンジャマ・ラミー』にはイージーモードもあって、ボタンひとつだけでプレイができるようになったんですよね。だから今度は誰でも、
林「そう、あの佐伯でさえも」
—最終面までいけるようになりました。きわめたい人には更に深く長く遊べるし、音楽もグーンとグレードアップして、もうノリノリ！そして、なにより主人公のラミーちゃんがかわいい。
林「わたしもラミーちゃん好きです。おいしくて。札幌に行って以来、ジンギスカンファンなの。ラム肉って、独特の匂いがあるけど」
—ラミーちゃんになんてことを！
林「独特の匂いといえば、SCE宣伝担当のスガイ。体臭がきつくて、ラミーちゃんのデザイナー、ロドニーから動物用シャンプーをプレゼントされただとか」
—そうそう。プレゼントされたといえば、林さんがいま一番燃えているというソフト『ライジング・ザン』のウエップシステムさんから、「スーパーウルトラセクシィ林」の称号をもらったらしいじゃないですか。
林「いらねーよ。あら、ハニーったらはしたない言葉を。いやだわっ。でも、このソフトは超おもしろい。でも説明しづらい。いやだわっ」
—してください。
林「なんか和風の西部劇で、外人が鉄砲と刀もってて、スーパーウルトラセクシィとかなんとかいってて、ザンザザーンで、トドメファイナルなの。プ企で大ブレイク中。終わり」
—ちゃんと説明しろー広報のへこきヤロー。
林「ぷー」
—・・・とにかく、今月はほかにもいっぱいおもしろいソフトが出てきますね。
林「そうそう。たとえば、お父さんも大興奮したシリーズ第2弾、タイトーさんの『電車でGO！2』。ゲーセンからの完全移植に加えて、PSオリジナル路線も。なんと今度は秋田新幹線「こまち」も運転できる。チンチーン」
—新幹線はチンチーンといいません。
林「わたしの言ってるのは電車の音じゃなくて、またの間に・・・」
—説明しなくていいです。
林「あと、ハニワ広告でお馴染みの『火魅子伝～恋解～』。これもイケてる。戦略で古代日本を統一する。ハニーもおなかすくと、戦略で人の机の中をあさったりする」
—それは戦略じゃないです。火魅子伝は、パッと見、軽いノリだけど、実は奥が深いんですよね。
林「そして、チュンソフトさんの『弟切草 蘇生篇』。リアルな廊下の軋みやドアを開ける音、マルチエンディングのストーリーがヤバイ。これは恐い便器に携帯落とすくらい恐い。キャー、ガブッ！」
—いてっ！かみつくな！
林「春のプレイステーションは新作ゾクゾクで、ハニーも食いつく勢い！」
—なんのこっちゃ。



軋む廊下の音や、怪奇な描写がとにかく恐い。

弟切草 蘇生篇
サウンドノベル
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)チュンソフト

銃と刀で、君はスーパーウルトラセクシィヒーローとなれ！

RISING ZAN
～THE SAMURAI GUNMAN～
痛快ヒーローアクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ウェップシステム

ARTDINK





PlayStation
長き眠りより目覚めし狂気のヴァンピール、「デュラン」。
その恐るべき野望から、ヴァンピール一族を、そして世界を守るため、
若きヴァンピール「クリストファ」が、19世紀のヨーロッパを駆け抜ける!
吸血、それは人間とヴァンピールの心の交流から始まる。
住民を吸血するためには、日が出ている間に彼らと会話を行い、心を通わせておく必要がある。そして深夜、顔見知りになった住民を吸血するのだ。
戦い、それは深い夜の闇の中で繰り広げられる。
「ノスフェラトゥ」は、デュラン率いる「ダンピール」と接触すると、ただちに戦闘をはじめる。もうひとつの敵「ヴァンパイア・ハンター」も、常に攻撃の機会を待っている。
ノスフェラトゥ、それは生と死を超越したモノたち。
吸血した住民は、すべて「ノスフェラトゥ」へと生まれ変わり、ヴァンピールの配下になる。さらに、彼らへの司令は、狼やコウモリを使い魔にし、素早く行う。
ヨハン
農家の子供
従属ノスフェラトゥ
男
8歳
変身力
ウェストミンスター地区
London(ロンドン)
Medvekia(メドヴェキア)
メドヴェキア
Calstatt(カルシュタット)
変身、それは闇を駆ける、もう一つの冴えた方法。
ヴァンピールは、その姿を狼やコウモリ、そしてミスト(霧)に変えることができる。それぞれの特性を活かし、夜の街をさらに素早く行動できる。
ヴァンピール
吸血鬼伝説
ゴシックホラー・シミュレーション
新発売 標準価格5,800円(税抜)
PocketStation 対応
PocketStationでもうひとつのゲームが待っている!
©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク


誰にも止められない　闘いが始まる。
Energize!
There's no way out. We are going to be killed by that machine!
CRUSSH!!
NO PROBLEM!
Oh!
SQUARESOFT
株式会社 スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区 下目黒1-8-1 アルコタワー
©1999 スクウェア/ファズボックス　イラストレーション：板橋しゅうほう


"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TM
サイバーオーグ
CYBERORG
4月22日発売。
標準価格 5,800円（税抜）
ood Baby.

SQUARESOFT

サガ フロンティア2、最速攻略リリース。



SQUARE ⇨ DigiCube

★誰もが夢中になる、SFⅡの最強アイテム。★

サガ フロンティア2 最速攻略本

4月1日発売

●「サガ フロンティア2」の世界を堪能するのにピッタリな最速攻略本。
●ゲームの進め方や戦闘ポイントなど、ビジュアルを多用してわかりやすく解説。
●「ギュスターブ」のシナリオを紹介。ゲームの楽しさを伝える。

サガ フロンティア2 設定資料集 サンダイル年代記

World background Sandail chronicle **好評発売中**

●小林智美が描く美麗イラスト収録！ ●人類誕生から術世界の変革まで、世界の成り立ちを年表とともに解説。●マップイラストから各地の文化を紹介。●この世界の人間が使う…術のメカニズムについて徹底解析！

究極の攻略本「ULTIMANIA」シリーズ第二弾
サガ フロンティア2 ULTIMANIA（アルティマニア）

スタジオベントスタッフ・著 **発売日未定**

ULTIMANIA＝[ULTIMATE＋MANIA]
究極のマニア・スタジオベントスタッフが執筆する最強最後の熱狂的攻略本。
●『サガ フロンティア2』攻略の最強かつ最終本、満を持しての登場！ ●完璧なマップ攻略、そしてシナリオの全貌が明らかに！全イベントも網羅。●やりこみ情報満載。『サガ フロンティア2』の世界の全てを知るのに充分な一冊。

サガ フロンティア2 オリジナル・サウンドトラック

4月21日発売予定

価格／3,204円（税別） SSCX-10031（3枚組）
●濱渦正志（ex.チョコボの不思議なダンジョン）が現代音楽のアプローチなどを取り入れ、『サガ フロンティア2』独特の世界観を醸し出す。小林智美スペシャルイラストレーションブック封入。美しいシーンの数々がサウンドとともによみがえる。

サガ フロンティア2 ポストカードブック

好評発売中

●美麗な小林智美のイラストを収録。
●巻末に読み物ページを付録。見て、送って、読んで楽しめる本。

サガ フロンティア2 メモリアル アルバム

発売日未定

SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガ フロンティア2



スクウェア発デジキューブ。
チョコボレーシング
DigiCube
SQUARE DigiCube
★チョコボの走りに、満点で応える秘密のアイテム。★
チョコボレーシング~幻界へのロード~
フルスロットル攻略本
好評発売中
●理想的な走行ラインを、マシンのタイプ別に矢印で解説。
●ストーリー終盤までをガイド。●全10ステージを完全走破。
●詳細マシンスペックを公開。●隠されたキャラ出現条件。
●キャラエディットの楽しみ方を網羅。●各種データを掲載。
CONTENTS CHECK!
ステージ攻略 ★★★★★
ストーリー解説 ★★★★☆
マシンデータ ★★★★★
隠し要素 ★★★★☆
チョコボレーシング~幻界へのロード~
オリジナル・サウンドトラック
好評発売中
価格1,942円(税別) SSCX-10030
●「ファイナルファンタジー」I~VIII のオリジナルのアレンジ曲と新曲(6曲)によるミックス・アルバム。リアレンジ&プロデュースは伊藤賢治(ex.サガ フロンティア)。
●イメージ・ソング「心のたからばこ」を唄うのは、「木綿のハンカチーフ」の大ヒットで知られる"太田裕美"。ブックレット内には、サウンドトラックの為に書き下ろした太田裕美のコメントも掲載。
チョコボレーシング~幻界へのロード~ポストカードブック
好評発売中
いよいよ発売! チョコボの不思議なダンジョン2 シールブック
好評発売中
チョコボレーシング™
幻界へのロード
ファイナルファンタジーコレクション 幻想世界の攻略本
好評発売中
©1999 スクウェア
スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765(月~金 10:00~17:00 祝祭日はのぞく)
http://www.digicube.co.jp/

PlayStation®

デビルサマナー ソウルハッカーズ

SOUL HACKERS

'99年4月8日(木)発売予定

標準価格,予価 ¥6,800(税抜)

■プレイステーション専用ソフト(CD-ROM3枚組・体験版含む) ■RPG(1人用)
■ポケットステーション/メモリーカード対応

- ●シリーズおなじみの仲魔、会話、そして合体!
- ●ポケットステーションで悪魔を育てよう!
- ●幻の「EXTRAダンジョン」をプレイできる?
- ●ストーリーに新たな発見が?セガサターン版よりイベント、メッセージが追加された!
- ●他人の人生を追体験できる「ビジョンクエスト」!
- ●イベントシーンがいつでもよみがえる、ダイジェスト機能搭載!



※画面写真はすべて開発中のものです。

ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

そしてもう1枚、噂の「最新作体験版」をプレイしよう!

本製品をお買い上げいただくと、'99年夏発売予定
「ペルソナ2 罪」のプレイできる体験版が製品内に付いてきます。

アトラスレーベル ゲームミュージックCD 好評発売中



「デビルサマナー ソウルハッカーズ
オリジナルサウンドトラックス〈完全収録盤〉」
税込価格 ¥3,873 CD2枚組



「デビルサマナー ソウルハッカーズ
ハイパーリアレンジ」
税込価格 ¥2,854

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月・水曜日15:00~18:00 祝祭日は除きます。)
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753(ボックスナンバー7777)ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/


俺達にハッキングできないものはない！
Spookies
ATLUS
株式会社アトラス


PlayStation


いやん、スパイロね。
グライド3Dアクション
スパイロ
ザ・ドラゴン
TM
ポケットステーション対応
4月1日発売 標準価格 5,800円(税抜)
初回限定版にはデュアルアクションゲーム「サルゲッチュ」の体験版が付いてるぞ。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
""ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
にせナミダ。
むきだしの感情も心に秘めた想いも、このゲームで知る。
"会話"によって全員が成長するまったく新しいシミュレーションゲーム。
「エラン」の少年少女たちは生きている。笑うことも、泣くことも、喜びも、哀しみも知っている。彼らと会話を交わしながら、血肉の通った人間関係と心の交流を体験してほしい。宇宙に浮かぶ訓練施設という閉じた空間の中で、プレイヤーは訓練と仲間たちとの交流を通じ、希望の惑星「エラン」へと共に旅立つパートナーを見つけるのだ。膨大なメッセージ情報量、多彩なイベント、会話のやりとりで変化するシナリオ＆エンディングで、プレイの度に新たな感動がある。
コミュニケート・シミュレーション「エラン」、
1999年4月1日誕生。
予定価格:4,800円(税抜)
予約特典として先着でエラン特製世紀末クリアファイルもらえます!!
さらに初回特典で前田愛・亜季オリジナルトレーディングカードもついてくる!!
VISCO
株式会社ビスコ 問い合せ先／東京都豊島区要町3-11-9 丸彌ビル2階 TEL：03-3554-4109 URL:http://www.visco.co.jp ©1999 VISCO CORPORATION


感情と遊ぼう。
つくり笑い。
喜怒哀楽ゲーム
élan
communicate simulation



Victor
"HIS MASTER'S VOICE"
PlayStation
データ重視の井崎脩五郎氏をうならせた、こだわり機能がぎっしり!
競馬ゲームの名門「クラシックロード」最新作は、
最強の血統システム搭載の国際派競馬シミュレーション!
新馬戦からGⅠまで、
世界の各グレードレースに
チャレンジ!
●日本だけでなく、アメリカやヨーロッパでも自由に繁殖や育成ができる。
●世界で年間3000以上のレースに出走が可能。
●5代血統表など競馬の醍醐味である血統にこだわったブラッドライン・システム。
●血統の相性データが次々と更新されていくニックスエボリューション・システム。
●メモリーカードを使って自慢の愛馬を対戦させるバトルモード搭載。
4月1日発売
標準価格￥5,800(税抜)
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
血統が、黙っちゃいない。
Classic Road
クラシックロード2
クラシックロード2をお買い上げの方に抽選で当たる!
クラシックロード2 競馬お楽しみキャンペーン!
キャンペーンにご応募いただいた方の中から厳正なる抽選により、豪華賞品をプレゼント。
1等 井崎脩五郎氏と行く北海道(日高)牧場ツアー(30名様)
2等 1999年度日本ダービーお楽しみテレホンカード(300名様)
〈応募方法〉商品同封の応募券を切り取って、アンケートハガキもしくは官製ハガキに貼り、住所、氏名、年令、職業、電話番号、ご購入店名を明記のうえ下記の住所へお送りください。
〈応募先〉〒150-8915東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア「クラシックロード2」係
〈締め切り〉平成11年4月30日(当日消印有効)
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。©1999 株式会社プログレス ©1999 Victor Interactive Software Inc.

Contents 1

HYPER PlayStation　MAY/ 1999

Cover Art Direction:Nobuaki Takahashi(bahaty)
Cover Design :Takaaki Tsuruha (bahaty)
Cover Object :Toshio Hayashi (Hayashi Bijutsu)
Cover Photo:Hideaki Imamoto



球春到来!!

新作速報

総力特集

プレイステーションの最新情報を満載した週刊オンライン・ゲームマガジン
Weekly HYPER PlayStation　ウィークリー・ハイパープレイステーションメール配信中!!
URL　http://www.so-net.ne.jp/sonymagazines/index.html

ハイパープレイステーション5月号
1999年(平成11年) 5月1日発行
第5巻第6号通巻第65号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／(株)ソニー・マガジンズ
住所／〒102-8679 東京都千代田区五番町 6 - 2
電話／03-3234-6860（編集）03-3234-5101（広告）03-3234-5811（営業）

印刷所／凸版印刷株式会社
定価550円（本体524円）

●編集長
岡村尚正
●副編集長
松本俊樹／新田清一
●編集スタッフ
戸田康一郎／福井誠一／宮昌太朗／稲垣知子／山岸仙幸／阿部美香／前川智弘／重信裕加／藤田麻里子／小林志年／柴田尚／古久根聖／谷井芳枝／大友勲／藤田陽子／ヘッドルーム（植竹貴史／野本由起／藤井浩／竹石和幸／河野直之／高橋祐介／玉利越／佐藤優／松本彰一郎／豊田直顕／花井拓登／鰒原政司／成沢陽平／尾和秀之／斎藤暢生／平山拓路／増田奈后／渡辺毅／戸田秀実／政綱大介／粕川由紀）／加川良／奥山ともかず／武田宗典／とみさわ昭仁／岡安学／ブレーンバスターズ（増島国義／丸山喜大／黒田和寛／大久保雅子／本田ゆかり／久能研一／高岡昌己／高野美加／井上近衛／丹治正行）／murmur's GROUP
●デザイン
bahaty／accord graphic／BE.TO BEARS／エイティ／東京グレートディレクション


PlayStation
ただいま。
サウンドノベル・エボリューション 1
弟切草
OTOGIRISO
蘇生篇
絶賛発売中
「街～運命の交差点～」
丸々一日分体験版付きで発売!!
メモリーカードにセーブすれば、そのまま「街」のデータとしてプレイできます。
「弟切草 蘇生篇」公式ガイドブック
すべてがわかる、究極のオフィシャルガイド。
■A5判・144P ■価格:1,000円(税別)
ISBN4-924978-11-6
4月上旬発売予定
サウンドノベル・エボリューション 1
「弟切草 蘇生篇」
絶賛発売中
4,800円(税別)
名作ホラーソフト「弟切草」が、より幻想的ビジュアルで復活。奈美へザッピングし、新たな事実が今解き明かされる。
©1992/1999 CHUN SOFT/長坂 秀佳/木村 俊幸
サウンドノベル・エボリューション 2
「かまいたちの夜 特別篇」
絶賛発売中
4,800円(税別)
サウンドノベル史上最大のヒットサスペンス。雪山ペンションで起きる連続密室殺人の謎を解け!
©1994/1998 CHUN SOFT/我孫子 武丸
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
サウンドノベル・エボリューション 3
「街 ～運命の交差点～」
絶賛発売中
5,800円(税別)
あなたは8人のアツ～い人生と上手につきあえるか!?
運命の5日間が今、始まる。
©1998/1999 CHUN SOFT/長坂 秀佳/難波 弘之
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
サウンドノベル エボリューション
「弟切草 蘇生篇」はココが新しい!
◎幻想的CGの世界へ、ビジュアル総入れ替え
◎ヒロイン奈美のシナリオが追加
◎本篇シナリオも大幅変更
◎「デュアルショック対応」で新たな恐怖
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" DUAL SHOCK はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
オリジナル"スケルトン ヘッドホン"プレゼント
毎月抽選、合計1,000名様にプレゼント!
詳しくは上記3商品に同梱のマニュアルをご覧ください。
※1商品で1口の応募となります。※デザインは実際のものと異なることがあります。
※ご不明な点は、下記チュンソフト質問ダイヤルまで。
TEL.03(5272)5155
※受付時間:月曜日～金曜日(祝・祭日はのぞく)13:00～17:00
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
株式会社チュンソフト
〒160-0022東京都新宿区新宿6-24-20丸増新宿ビル10階 http://www.chunsoft.co.jp

Contents2

HYPER PlayStation | MAY/1999

総力特集

攻略特集



●Catch Up! HYPER

●HYPER HOME PAGE

INDEX

ついに続報！ 7度目の旅立ちはこの島から！



ドラクエの雰囲気を保つ3D世界の秘密とは？

読者アンケートでの人気も常にトップクラス、毎月「いつ出るんですか？」との質問が絶えない『ドラクエⅦ』。

正直なところ、編集部でも正確な発売日がいつになるかはつかめていない。ただ、来年の今ごろにPSの後継機が登場すると考えるなら、その前後になる可能性が高いのではないだろうか。ハードの世代交代に間に合わせるか、それともそこを越えても納得のいくものをつくるのか。そのあたりを気にしつつ、今後の動向に注目していきたい。

さて今回主人公たちが歩きまわるマップは3Dなのだが、そのデータをつくる際のイメージとなったのが、右のイラスト（眞島真太郎氏の作）である。3Dになっても、画面写真がこれまでどおり"ドラクエ色"である理由はこんなところにもあるようだ。開発陣のイメージがうまく共有されているのだ。

アートディレクター 眞島真太郎氏とは

眞島氏はもともとはイラストレーション専門だったが、エニックスからパソゲー用のCGデザインを依頼されたのをきっかけに、CGデザイナーの道を歩んだ。『ドラクエ』シリーズでは『Ⅵ』、『Ⅲ』（SFC版）などに参加。

立体世界をすみずみまで旅しよう！

DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストⅦ

これまでの世界観はそのままに、舞台の3D化で様々な視点変更が可能となった『ドラクエ』最新作は、新たな楽しさを与えてくれそうだ。路地裏や塀の向こうへ視点を動かしたとき、プレイヤーが目にするものとは？

■RPG	■価格未定
■エニックス	■メモリーカード容量未定
■発売日未定	

イラストと同じ建物の配置！

▼ポリゴンで描かれた城下町。中央の噴水をはじめ、そこにある建物はすべてイラスト内にも存在する。建物の裏側など単にイラストを3D化するだけではすまない場所は、どのように制作されているのだろうか？





城を上から見ると

◀そしてお城はこんな感じに。こちらはイラストと比べるとかなり構造が変わっている。内部には隠し部屋などもありそうな気配。

マップの全体図を見る機能も

▶プレイヤーが視点を操作することも可能となる予定。通常はこのように主人公に寄った視点でゲームは進むが、周囲の状況を確認したくなったときなどは、引いた視点を使ってみよう。



そして3D化されたあとは…？

まず、イラストで描かれているグランエスタード城と、その城下町の写真を見比べてみよう。建物の数や噴水の位置などは、イラストと全く同じ。ゲーム画面が真島氏のイラストを元につくられていることがよくわかる。

概要が再現されているのは当たり前として、レンガの色や草の色、そして海の色の再現も素晴らしい。これらはシリーズを通して、大きく変化することのなかった色だ。このシリーズに共通するトーンは、案外こんなところから生まれているのかもしれない。

そしていつか外界へと旅立つ日が…

運命の訪れと共に広がる冒険の舞台

今まで掲載してきた写真は、すべてゲームの序盤であるらしいグランエスタード城のものだった。だが、今回はついにそれ以外の場所、城の外の世界をお見せすることができる。

人間の支配する領域とは一変、ただならぬ雰囲気の写真もちらほら。主人公一行は、長い旅の中でこれらの場所に立ち寄ることになるのだろう。いまだ冒険の目的が不明なため、彼らがそこで何をするのかは見当もつかないが。

様々な場所を旅することも『ドラクエ』の魅力のひとつ。このほかにも、思いもよらない舞台がプレイヤーを待ち受けているはずである。当然、場所が変われば登場するモンスターたちも変化するだろう。ちなみに『Ⅶ』に登場するモンスターたちの姿は、いったいどんな姿なのだろうか？

塔 Tower



▶紫色に煙る空をバックにそびえる塔。まわりに見えるものは何もなく、おそらく相当な高さであることは間違いない。一見、これ以上登れないように見えるため塔の頂上と思われる。ここには何が？

洞窟 Cave



◀もうすっかりおなじみとなった冒険の舞台のひとつ。かがり火があることから、どうやら人の手が入っているようだ。城には必ずあるという、いざというときのための抜け道かもしれない。あるいは邪教の神殿か？

遺跡 Remains



▲何やらマヤ・アステカの遺跡にも似た場所。建てられてから相当の年月が経っているように見えるが……。単にアイテム探しだけではすまなさそうな気配ではある。

高台 Hill

▼背景の雲からすると、かなり標高の高い場所のように思える。建物は鐘楼をそなえた教会のようだ。かなりの高僧を訪ねて、高原へと足を伸ばした場面か。



その他 Others



はね橋？

◀平時は降ろされているこの橋も、緊急時には鎖を巻き上げられる？　そんな光景が繰り広げられたりもするのだろうか……。



丸木小屋

▶街中の家とは思えない写真。森の中か、はたまた山小屋か。こんなところにあるツボの中まで調べてしまうのはご愛嬌。



テント？

▶旅のうちに見かける建物は西洋風のものばかりでない。このほかにも、中華風や和風の建築物にお目にかかることもある？

視点操作ですみずみまでチェック！

もちろん、ゲームの舞台は単に見た目だけが3Dになったわけではない。現実の建物の裏にまわってみれば、裏口があったり、全く別の建物があったりする。それと同じように『Ⅶ』の建物は、正面から見ただけではその細部までを知ることはできない。裏にまわったり、高いところから見下ろすことで、隠れた何かを発見できるかもしれないのだ。ひょっとすると警戒厳重な屋敷の庭に、隣接する建物から飛び降りて侵入するといった展開もありかも。

建物に限らず、崖や大木の裏側にも何があるかわからない！



正面だけでなく

▲教会である。正面から入ってももちろんかまわないが、とりあえず裏口を探してみよう。



裏にも入口が!?

▲祭壇の横からこんにちは。現実なら神父さんに怒られてしまいそうだが、全く問題なし？



逆に…

▲建物に入るだけでなく、逆に脱出するときも、視線操作は役に立ちそう。発想の転換である。



脱出もあり!?

▲例えば、上のほうに見えたベランダから脱出する、など。これなら監禁されても安心か？

大予想！ 僕が島から出ていく理由

さて、このページでは島の外の写真を見てきたわけだが、ここでひとつ疑問が。主人公一行は、なぜ島から旅立つことになるのだろう。

漁師の息子である主人公が、世界中を旅する理由といったら？　幻の魚を探して？……それでは違うゲームになってしまう。漁で行方不明になった父親を探す、あるいはキーファ王子のつき添いといったあたりが無難な線か。

実際に歩ける日はまた遠い?!



◀島の岸壁に見える穴から、海底洞窟を抜けて大陸へと渡るのか？　もちろん親たちには内緒で。



▶あるいは王じきじきの命により、城にある旅のとびら（ワープポイント）から旅立つ、とか。

SCOOP!!

あの聖剣伝説がPSに登場！

聖剣伝説® LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ



SFC『聖剣伝説3』から約4年。長き沈黙を破り、ファンの期待に応えてついに登場！　今回は4月発売予定の『サガ　フロンティア2』に同梱される体験版を入手。体験版からわかった、新『聖剣伝説』の秘密に迫る！

■アクションRPG　■価格未定
■スクウェア　■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定

新たなる伝説を求めて、冒険が始まる！

PSに移行したことでストーリーはもちろん、システムも大幅に強化された今回の『聖剣伝説～レジェンド オブ マナ～』。グラフィックも従来の聖剣シリーズを踏襲し、ファンタジー色あふれるデザインが特徴。また、色調もカラフルで、他の作品とは一線を画しているといえるだろう。

一方、アクションRPGという性質上、アクションが苦手な人は同ジャンルを敬遠しがちだが、ボタンひとつで様々な技が出せるといったように初心者も安心できるシステム環境が整えられている。



●武器選択

主人公の武器はプレイヤーが最初に選択する。その種類は短剣から弓矢までとバラエティに富み、装備する武器によって攻撃パターンや技は変化していく。装備武器はアイテム屋で買うこともできる。





▲剣や斧などの定番の武器以外にも、ヌンチャクなどの格闘用武器も用意されている。好みはどの武器？



▶装備する武器によって、グラフィックも変化する。これを参考にして、選んでみるのもいいかも。

●主人公を選んでスタート

主人公は、上記のふたり。基本的に男女による能力とストーリーの差はないので、プレイヤーの好みでキャラを選択できる。

主人公を助ける仲間たち——様々な出会いが、主人公を冒険にいざなう——

今回体験版の中で登場する仲間キャラは基本的にすべてNPC（ノンプレイヤーキャラクター）となる。つまり、プレイヤーの意志で操作することのできないキャラということだ。仲間になるキャラもいれば、情報だけ与えるキャラなど様々。仲間になるキャラもイベントごとに変化していく。ふたりプレイの方法についてはまだ不明だ。

●選んだ仲間によってイベントも変化





▲キャラごとに独自のストーリーがあるようで、仲間にすることでイベントも変化していく。



▲登場キャラの中には、情報をくれるだけのヤツや、重要な役割を持つキャラなど様々。



最大3人パーティ!!

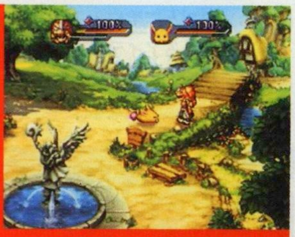
◀今までのシリーズと同じく、パーティ構成は最大3人。しかし、今回はペットモンスターを含めての3人となるので、仲間の選択は重要。



▲仲間キャラも独自の攻撃方法を持っている。強力な技を持つ者もいる。

CHECK ペットモンスター

仲間キャラとは別に、主人公とパーティを組んでくれるのが、ペットモンスター。体験版ではラビのみが登場。本編ではラビ以外の者も登場するだろう。なお、ペットモンスターにもレベルが設定されているので、製品版では成長すると思われるが、成長方法はまだ謎に包まれている。もしかしたら、ポケットステーションが絡むとか？



▲ペットモンスターは、イベントなどストーリーに関係していないので、純粋に戦闘でのお供となる。

瑠璃

真珠姫のパートナーで、仲間を探す旅の途中らしい。真珠姫以外には無愛想な態度をとる。かなりの実力者のようだ。





真珠姫

考えごとをしていると、見知らぬ場所にいるという困った性質の持ち主。迷子になることが趣味。





ニキータ

代々行商をしている根っからの行商人。自分に富を与えてくれる人が善人であると思っている性格の持ち主。





バド

コロナの弟で、内向的だがイタズラ好きの男の子。読書家で勉強家。母親の形見のフライパンを持つ。武器なのか？





コロナ

バドの姉で、明るく行動的で人見知りしない活発な女の子。バドと共に主人公の家に住みついてしまう。





ダナエ

友達が何か大変な事態になっているようで、助けるための術を探す旅をしている。立ち振る舞いは武闘家のようだ。





ティーポ

ティーポット型の魔法生物。性別は女。自称ぽっちゃり美人らしい。宝石のコレクターで、紅茶が好物。





ドゥエル

タマネギ戦士のくせに妙に悟っているため、みんなに慕われている。主人公に戦闘での心がけを教えてくれる。





ヌヴェル

羽をまとった鳥人系の住民。いつも本を読んでいるため、その知識は豊富で大変もの知りである。







システムも一新！ プレイの幅が広がった!!

プラットホームがPSとなったことでシステムも強化された『聖剣』。その大きな特徴は、プレイヤーに一任されている部分が多く、プレイヤーの意志が直接反映される構造になっていることだろう。また、ストーリーも1本道の単純なものではなく、仲間にするキャラによってイベントが変化するため実際にはプレイヤーがイベントを選択して物語を構築していき、何度プレイしても楽しめる内容になっている。以下では『サガ フロ2』に同梱されている体験版を使い、それら新システムの内容を解説していく。

1 ランドメイク 世界を形成するのはプレイヤー自身

自分だけの世界をつくり出そう！

ゲームスタート時の世界は白地図状態で、何も表示されていない。プレイヤーはイベントごとに手に入るアーティファクトと呼ばれるアイテムを白地図の上に置き、町や洞くつなどの「ランド」を出現させていくことになる。



◀プレイヤーが世界の創造主。キミはどんな世界を創造するかな？



ランドメイクの流れ

アーティファクト入手後は白地図の上にそれを置いて世界をつくる。この際、白地図上の光る地点のみに置くことが可能。ランドが増えれば置ける場所も増える。



CHECK アーティファクトとは？

アーティファクトとは、人々のランドに対する記憶が収められたアイテムで、ランドごとに様々な形態を持つ。その入手方法は、仲間にしたキャラが持っていたり、イベントに関係しているキャラが持っていたりといろいろな場合がある。



◀車輪や卵など、アーティファクトの形は統一されていない。

2 マナの力 様々な影響を与える不思議な力

『聖剣伝説』の世界を構成するのが、マナと呼ばれる不思議な力。このマナは世界各地にあり、そこで発生するイベントの内容やモンスターの強さなどに影響を与える。また、町中で売っているアイテムの内容を変化させるなど、ゲーム進行を左右する力となっている。



◀マナの力は、マップ画面の左下に常に表示されている。その地域がどんなマナの力を持っているのかがひと目で確認できる。

マナを象徴する8匹の精霊たち

マナは8匹の精霊の形で、どんな力を持つかが表わされている。火や光や闇などその種類は様々。プレイする際の目印ともなる。







▲ランドメイク時には、マナの影響を考えて行なうことが重要。忘れずにマナのチェックをしよう。※残念ながら体験版では反映されていない

3 アクションエディットシステム 戦いもプレイヤーが組み立てられる

アクションエディットシステムとはプレイヤーがアビリティ（技）と必殺技を任意のボタンに振り分け、主人公を操作するシステム。振り分けたアビリティや必殺技などによって、新たな攻撃方法が次々に編み出されていくという特徴を持っているのだ。

画面説明



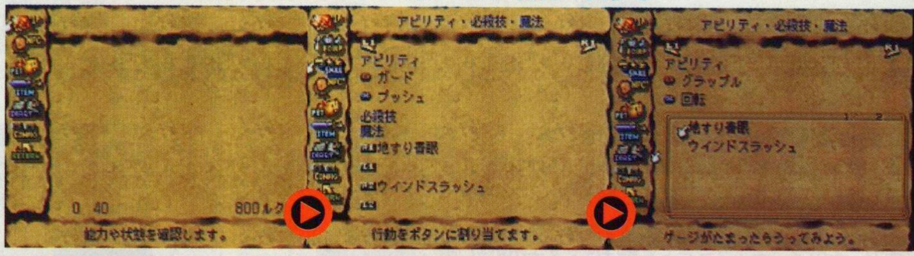
①HPパーセント
HPがパーセントで表示される。ひと目で確認できるので残量がわかりやすい。
②HPゲージ
HPはゲージでも表示される。パーセントと併用閲覧が可能。
③必殺技ゲージ
このゲージが満タンになれば、主人公キャラの必殺技が使用できる。



アクションアビリティ

アクションアビリティとは、ガードやクイックダッシュなど戦闘を補助する技を主としたもので、その種類は様々。アビリティを振り分けられるのは□ボタンと×ボタンのふたつで、振り分けたアビリティによって、ふたつの技の特徴を備えた第３のアビリティを新たに修得することができる。

●アクションアビリティを□・×ボタンに振り分ける



◀最初から用意されているアビリティからふたつを選び出し、各ボタンに振り分けていく。



▲ある程度の攻撃なら防ぐことができる。



▲相手を吹き飛ばす攻撃補助系の技。



◀相手の動きを一時的に止めて攻撃につなげる技。1対1の戦いでは有効な技となるだろう。

必殺技

必殺技は武器ごとに、その内容が変化する。必殺技が振り分けられるのはL1～R2ボタンの４つとなっている。



●武器によって必殺技が変化



◀ここでも武器選択が重要になってくる。

●必殺技をL１～R2ボタンに振り分ける



◀4ヵ所に振り分けることができるので、使いやすさは抜群だ。



▲剣先に気を溜めて、周囲の敵に対して放つ。ザコ戦闘では、かなり役に立つ技といえよう。



▲敵に近づき、連続で切り裂く技。ザコ戦だけではなく、ボス戦でも威力を発揮してくれる。

シンクロ

仲間キャラがいるときの戦闘において、仲間との距離が近いとシンクロ状態となり、攻撃力が上昇する。画面上に電気が流れるグラフィックが出現したら、シンクロの証拠。このとき、仲間に近づいた状態で戦闘をすれば強いというワケだ。ほかにもHPが早く回復するなどお得なことがあるらしい。



▲戦闘では、常に固まって戦うようにすれば有利に戦える。ボス戦でも有効な攻撃方法だ。

▼必殺技ゲージが溜まっていなくても、シンクロ状態ならば、高い攻撃力を得ることができる。



体験版プレイ

ふたつのイベントを完全解説

体験版で解説していく序盤(?)のストーリー

ゲームスタートは主人公のマイホームから。家の外に出ると、いきなりバドとコロナの姉弟の訪問を受ける。彼らの目的は、主人公の家に住みつくことらしい。半ば強引に住みつくふたり。何やら魔法に関する情報をくれるが、体験版では魔法を使うことができないため、本編までの謎だ。



マイホーム

▲主人公の家。中は意外に広く、ひとりで住んでいるようだ。家族はいないのだろうか?





▲主人公の家を訪ねてくるバドとコロナのふたり。家に置いてくれと懇願するふたりだが…。何を考えているのやら。

ドミナの町

主人公が最初に訪れる町。体験版唯一の町でもある。主人公の家の外にいる草人(いろいろな場所に現われる不思議なキャラ)に話しかけると、アーティファクトの「積み木の町」がもらえる。マップ画面で、そのアーティファクトを置けばドミナの町が出現する。設置場所はどこでも問題ないだろう。



◀家の外にいる草人。彼からアーティファクトがもらえ、情報も聞ける。





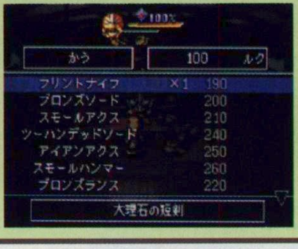
◀マップ上でアーティファクトを置けば、ドミナの町が出現する。

①町の入り口

町に入ると、瑠璃とドウエルが口論している場面に遭遇する。ふたりの口論はすぐに終わり、瑠璃は酒場に、ドウエルは武器屋へと行ってしまう。このとき、酒場に向かえば瑠璃を仲間にするためのイベントが発生する。



▲口論を始めるふたり。止める暇もなく、ふたりは酒場と武器屋へ。



◀一応、武器屋やホテルなどの設備がある。冒険を始める前に武器屋には寄っていくのがいいかも。



▶だれにでも無愛想な態度をとる瑠璃。何やらだれかを探しているようだが。なんにしても行動が強引。

②噴水

噴水では特にイベントらしいものは起きないが、何やら謎の人物がひとりいる。体験版では、ここにしか登場しないが、秘密がありそう?



◀噴水の横で、ひとり球投げをしている流れ者のジャグラー。流れ者というだけあっていろいろな場所のことを知っていそうだ。



ドミナの町MAP

③市場

市場となっているが、体験版のためかショップの利用はいっさいできない。本編ではいろいろなアイテムを購入することができるようになることだろう。ここでニキータに話し掛けると、彼を仲間にするためのイベントが発生する。



◀お金が命よりも大切なニキータ。ここで発生するイベントもお金に絡んでいるようだ。

④教会

町の外れにある教会。こちらもまた体験版のためか中に入ることはできない。しかし教会の外にヌヴェルが立っており、世界のことや各キャラのことを聞くことができる。町に入ったらまずはヌヴェルに会い、いろいろな情報を入手するのがいいかも。



▼もの知りのヌヴェル。情報を聞くなら彼がいちばん。

▲教会に入ることはできないが、ヌヴェルに会える。

⑤民家

ここの民家の庭先に、ペットモンスターのラビがいる。放っておくと木の裏に消えてしまうため、逃げる前にダッシュして捕まえ、仲間にしよう。けっこう難しいかも。歩いている鳥に引っ掛からないように注意。



▲民家の庭先にいるラビ。すぐに捕まえないと逃げてしまう。早く捕まえよう。

EVENT1

イベント1

イベント発生まで



▲瑠璃を仲間にしたあと、ドミナの町の酒場の女の子に話しかけると、アーティファクトの「ヒスイの卵」がもらえる。

▼「ヒスイの卵」をマップ上で使えば、真珠姫がいると思われるメキブの洞くつが現われる。ここからが冒険の始まり。





まいごのプリンセス

瑠璃を追って酒場に向かうと、女の子を追いつめている彼に出会う。女の子を助けると彼は外に出ていく。再び瑠璃を追って町の外に出ると、瑠璃が現われて仲間になる。このあと酒場に戻るとアーティファクトの「ヒスイの卵」がもらうことができ、マップ画面でそれを使えば前述のイベントが発生。

メキブの洞くつ

「ヒスイの卵」のアーティファクトによって出現するメキブの洞くつ。ここに瑠璃の目的でもある真珠姫がいる。洞くつ内は広く、もちろん敵も出現する。洞くつに入る前に。ドミナの町で防具を買うのがおすすめ。敵との戦闘がラクになるからだ。



◀洞くつの入り口にドゥエルがいて、戦闘に関する質問に答えてくれる。



◀敵はそんなに強くないので初めての戦闘にはピッタリの場所だろう。



この女の子はいったい……

◀洞くつの奥で出会う謎の女の子。瑠璃のことを知っているらしい。主人公に、瑠璃に近づくのは危険と忠告するのだが……。



◀「ヒスイの卵」によって出現する。

CHECK

対ドゥ・インク戦

メキブの洞くつの奥まで進むとボスのドゥ・インクとの戦いになる。力任せの攻撃が主なので、一撃をくらうとかなり危険な状態になる。動きは鈍いので、間合いをはかりつつ、必殺技で対応すれば勝利は間違いなし。



▲雪男のような姿をしているドゥ・インク。ブレス攻撃は強力。注意せよ。

姫発見

▶ボス戦に勝利すると、岩の陰から真珠姫が現われる。瑠璃に言わせると何度も迷子になっているようだ。



EVENT2

イベント2

ニーキータの商い道中

ドミナの町の市場にいるニーキータに話しかけて、質問にうまく答えるとニーキータが仲間になる。そのあと町の入り口にある武器屋に行き、ティーボとニーキータの会話を聞くと、アーティファクトの「車輪」が手に入る。この「車輪」をマップ画面で置けばリュオン街道（&イベント）が出現する。

▼市場にいるニーキータに話しかけよう。うまく質問に答えればすぐに仲間になってくれるはず。





▲ニーキータは、街道で商売の邪魔をしている盗賊を退治したがっている。

イベント発生まで

▼ニーキータを仲間にしたあと、武器屋のティーボに会えば、アーティファクトが手に入る。



リュオン街道

リュオン街道のイベントは、盗賊団を倒すだけの簡単な内容になっている。しかし、敵の強さがメキブの洞くつよりも高いため、ある程度のレベルが必要。瑠璃のイベントのあとに来るのがベストだろう。



◀瑠璃のイベントをクリアしたあとだと、再び真珠姫が迷子になっている。





ダナエとの出会い

◀街道の途中で、ダナエと出会う。彼女からは、新たな町の情報を聞くことができるが、体験版では情報が聞けるだけ。残念だが製品版を待とう。



◀「車輪」によってリュオン出現。

CHECK

対マンティスアント戦

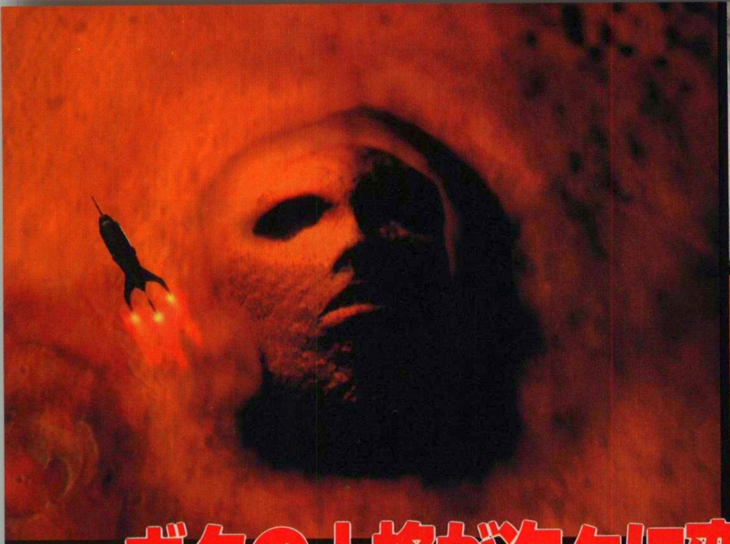
リュオン街道のボスはマンティスアント。２種類の技を使ってくる強敵。離れたところから攻撃してくるので、間合いをうまくつめることがポイントになる。必殺技を出すタイミングを間違えないように、確実に当てていこう。



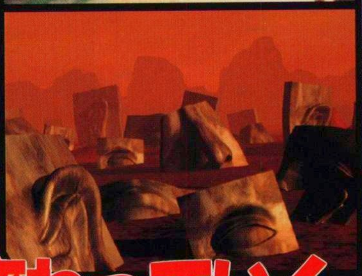
▲盗賊団も大したことないと思いきや…。

▶ボスの一撃は強力。１発でもくらうと瀕死状態になる。











ボクの人格が次々に変わっていく！イーブルマインドのいざなうままに

PLANET LAIKA プラネットライカ

幾多の人格変容を経たあとにたどり着く終局とは？

■サイコドラマRPG　■価格未定
■エニックス　■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定

異界の九龍城にて、圧倒的なまでの狂気を描いた『クーロンズ・ゲート』のメインスタッフが、今度はエニックスと何やら企んでいるという。これを放っておく手はない。編集部は急遽、木村央志氏のもとを訪ねた！

何も感動巨編だけがドラマなのではない

今からちょうど2年ほど前、ソニー・ミュージックエンタテインメントから発売された『クーロンズ・ゲート』をあなたはご存知だろうか？

世界を救うためにあれこれ苦労するという一見普通っぽい大筋とは裏腹に、ゲーム展開は精神に歪みが生じた人物の主観体験をなぞるかのよう。その凄さは風化することがなく、今プレイしても十二分に刺激的な作品である。

そして1999年夏、『クーロン』をつくったメインスタッフが、ついに新たな作品を世に送り出す。その名も『プラネットライカ』。赤き凶星に降り立った男・ライカの物語。

火星のザ・フェイス（人面岩）や、流線形のロケットなど、ビジュアルだけを見ているとロマンチックなスペースオペラ調の作品を想像してしまうが、そこはあの面々がつくるゲームである。無難なＳＦ感動巨編に落ちつくワケがない。そこで本誌はさっそく、ディレクターの木村氏を訪ね、作品について詳しいお話をうかがってきた！

なお、システム構築はゲームづくりに定評あるクインテットが担当。快適なプレイ感が期待できる。エニックスによるプロデュースならではの、完成度の高い作品が生まれそうだ。

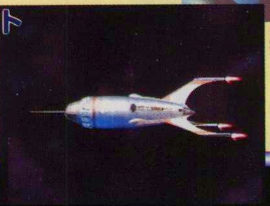
STORY

一見レトロフューチャーＳＦだがその実態は？

主人公ライカは新米無線技師。火星で消息を絶った調査団の消息を調べるため、送られた第２陣の隊員である。火星に到着した第2陣は、火星に満ちる「イーブルマインド」によって次々と狂っていく。ライカもまた、その人格を分裂させていくのだった……。



実はサイコドラマ！
▲しかしてそのストーリーはサイコ系。地球を遠く離れた火星で、皆がおかしくなっていく。



流線形のロケット
▶『ライカ』の世界は、昔の人たちが想像していたような未来だ。当然武器は光線銃、それも銃口が球のタイプの。

アレから2年。今度は火星を侵食する歪み！

『プラネットライカ』ディレクター

木村央志氏インタビュー



「性懲りもなく、またこんな世界をこしらえました」という、リリースに書かれた氏の言葉。舞台を九龍城から火星に移し、またまた怪しげな妄想の世界が立ち上がる。人々の「顔」への憧憬が渦巻く火星の姿を尋ねてみよう。

PROFILE

広告畑の出身で、コピーライターとして活躍していたが、『クーロンズ・ゲート』制作を機にゲーム制作に携わるように。現在、第2作目である『プラネットライカ』の追い込みで多忙な毎日を送る。

誰が予想できたろうか！この意外な組み合わせを

――読者の大半の方もきっと驚いていると思うんです、『ドラクエ』のエニックスと、『クーロン』の木村央志さんの意外な組み合わせに。まずはそのあたりのお話をふくめて、作品をつくり始めた経緯からおねがいします。

「そもそも『ライカ』は、'96 年ごろにはもう思い付いていたものなんです。当時は『クーロン』をつくってる真っ最中でしたけど(笑)、その前から舞台は火星、プリレンダ(リアルタイムポリゴンではない3DCG)の背景、ポリゴンのキャラ、アクションアドベンチャーというゲームの形は頭の中にあって。その年の5月に、『クーロン』の英語版のパンフレットができあがりまして、それを見たら邪気がイーブルマインドと訳されていた。その言葉に刺激されて、いろいろな要素がぴたっと組み合わさったんです。火星の怪しさとか、物語性ってあるじゃないですか」

――夜空の動き方も変だし、神話でも戦乱の兆しだったりしますね。

「九龍城と同じように、なにかイヤな感じの、何かがおきそうな場所ということで火星を舞台に選びました。で、"どこかでこれを形にさせてくれないかなー" と思っていて、いろいろつてを頼って頼って、で間接的にエニックスさんを紹介していただいたと」

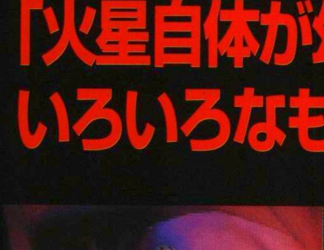
――その段階ですでにシステムも考えられていたんですか？

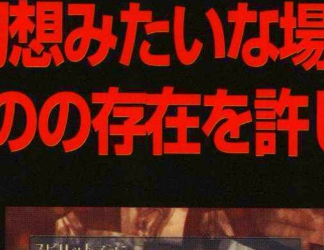
「そのときは世界観しかなかったんですよ。一応僕のレベルでゲームシステムは考えていたんですけど、それは『ロックマン』みたいな派手に動きまわるアクションゲームだった。ああいうことにでもしておけ、と。実は煮詰まらない状態のまま、企画を持っていく日が来てしまったんです。それにOKを出したエニックスさんもすごいなとは思います(笑)。それで企画の実制作の受け皿という形で、是空という会社を設立したんですよ。ネーミングも言いえて妙ですよね。"是れ空なり" ですから。実体はないんです(笑)。最初に企画ありきの会社。そのほうが純粋にものをつくれますから。で、世界設定にOKが出たころから、クインテットさんを交えて、設定にそった形のゲームシステムを考えていきました。それが去年の4月くらい。我々是空は、車で言えばガワの部分をつくるのが仕事なんですが、どうしてもエンジンの部分、プログラムとかゲームシステムづくりになると苦手なんですよ。彼らはよく知ってるんです、何かをユーザーに見せたとき、どう伝わるかということについてを。『クーロン』ってどことなく偉そうなイメージがあったじゃないですか。(ムービーを)どうだ見ろ、(文章を)どうだ読め、みたいな。でも今回はそうじゃなく、ユーザーに目線を合わせて遊びやすいものをつくってみようと思いまして。で、エニックスのRPGだ、SFで舞台が火星か、ふうんとか遊んでみると、いきなり大きな衝撃を受けてしまうという(笑)」

解明されているようで解明されていない火星

「最初は満州の街を火星に当てはめてみようと思ったんですよ。両者の荒涼としたイメージから。でも、火星は、思った以上に何でも呼び込んでくれる場所だったんです。ゲームのイメージの基調は、ミッドセンチュリーから70年代くらいの人たちが想像していた、プラスチッキーな未来が基調になっています。でもライカが自分の心の中、インナースペースに潜っていくと、モノクロ映像の寒村になったり、ブリキのおもちゃが出てきたりする。いろいろな様式が同居したり、様式の間を行き来できる面白さがあるんです。火星自体が幻想みたいな場所なので、いろいろなものの存在を許してくれる。これが月だと解明されすぎてますし、火星より遠くになると、今度は空想よりリアリティの方がすごくなってしまう。メタンの嵐が吹き荒れている、とか言われた方が想像力が膨らみますし。そして、脈絡のない世界を体験していくと、どうしても背景に感じるのが妄想や狂気や、良くない気の存在だったりするわけです。いわんとするところは『クーロン』とあまり変わらなくて、ゆがみとか、妄想とかですね。話を展開していく過程で、ドッペルゲンガー的な要素、双子とか分身とかも出てくる。そういう世界は、僕が本当に好きな世界なんで仕方がない(笑)」

「火星自体が幻想みたいな場所なので、いろいろなものの存在を許してくれる」







LAIKA
ライカ

本編の主人公。名前の由来は、ソ連が有人宇宙飛行の実験に使ったライカ犬。火星に満ちたイーブルマインドによって、4つの人格がひとつの身体に同居することとなる。主体性のうすい顔立ち。

ライカたちの顔が犬の顔である理由

――この作品で、人間の顔が犬である意味とはなんなのでしょうか？

「犬の従順さや、主人に従うために個がないということを示しています。そのおかげで地球から争いはなくなっているんです。ただ、人間の顔に対する憧憬は残っています。顔の正しい記録なんかは残っていないんですが、火星には人面岩があったりする。人間の顔かぁ、っていう憧れがある一方で、顔なんていってる場合じゃないだろうって建前もある。顔がないおかげで平和になったわけですから。でも火星という場所は、そういった価値観から比較的自由なんです。火星にいくと、あんた犬顔じゃん、人間の顔になったらいいじゃんとか言われるわけですよ(笑)」

――ライカというキャラはどんなキャラなんですか？

「ライカは、主体性のないキャラクターなんです。いくつかの人格を合わせて、やっと全体でひとつの人格ですから。で、さっきの人間の顔が犬であることに絡んでくるんですけど、彼をどんな顔にするかは相当考えたんですが、人間全体の顔を犬にしてみたら、すごく合っていた。これが人間の顔だと、ノーマルな世界にすぽっとはまってしまう。そういうヒューマニズム、人間性は彼にはなくて、個性が解体されている状態なんです。その感じは人間の顔では出せなくて、犬のイメージがぴったりきた。おおまかなカバーストーリーとしては、『地獄の黙示録』なんです。先遣隊の隊長ガリルが、火星に残されていた預言の実践者になろうとするのを、ライカが追いかけていくという。ただ、それはゲームとしての大筋。その過程で、主体性のないライカは自分のインナースペース、内的世界を通り抜ける必要がある。自分は元の自分に戻れるのか、そしてその自分とはいったい何なのだろう？と」

――今回も『クーロン』のように、後戻りがきかない状況に置かれて、ただ先へ先へと進んでいくという？

「いえ、興味本位で穴を突ついていくと、だんだんヤバい状況に巻き込まれていく感じでしょうか。ストーリーの流れが待ち構えていて、そこに乗っけられるんじゃなくて、いろいろほじくっている間に、穴が大きくなってえらいことになるみたいな」

「どうしても異形にならざるをえないんですよ、僕の場合は」

――なにかが落ちているのを見つけて、それを拾ったら耳だったという。

「そんな感じです(笑)。リンチ監督の『ブルーベルベット』の、あの感じはいいですよね。あそこで拾うものは耳じゃなきゃダメなように、顔が犬であることも必然であるわけですね」

システムが肩代わりするストーリー的要素とは

「『クローン』のときは、自分の視点＝風水師の視点の形でゲームが進んでいくわけですけど、つくっているうちに、今度は操る対象が見えているゲームをつくりたくなってきたんです。ゲームのシステムが、ある程度物語の肩代わりをしてくれるものを。プレイヤーが働きかけて、ゲームが反応を返すというインタラクションや、寄り道する楽しさを出すには、外からキャラクターを操る形式が向いているんです。人格変容のシステムも、某ジョブチェンジとかと一緒だととられないよう気を使っています。他人格であるときは精神が非常に不安定なので、普通ならなんでもないものが気になったりするんですが、それがこのゲームのバトルの部分なんです。ライカのときには絶対に敵に会わないので、本当に敵がいるかどうかはわからないという設定なんですが(笑)。そんな風に意味をもたせていくことで、システムが単なるシステムではなくなってくる。あと、ずっと他人格でいると、今度は自分って何？という復元力が働き始めます。で、人格が元に戻ろうと揺り戻されるんだけど、そのとき、最初の自分とは別の自分になっちゃったりする(笑)。なかなか本当の自分には戻れないと」

――木村さんが作品をつくる上でもっとも大切にしているものとは？

「僕がつくりたいものって、僕の中に去来した印象なんですよ。『ABE A GO!GO!』ってゲームがありましたよね。あれがすごく好きで。ゲームはすごく難しいんだけど、全体の印象がいい。印象はいろいろな構成要素が合わさって生まれます。キャラクターだったり、ストーリーだったり、ゲームシステムだったり。印象って最初からあって、ゲームの記憶が薄れても最後まで残るものじゃないですか。そして、ゲームはインタラクティブなメディアなので、映像や小説よりも、受け手が印象を引き出そうとしてくれる。だから頭の中の印象をのせやすいんです。それが、僕がゲームをつくる理由ですね」





▲フリーキーな双子らしき兄弟が行く手をふさいでいる。木村ワールド全開の写真である。

KEY WORDS

■レトロフューチャー

光線銃やブリキのロボットのおもちゃに象徴される、昔の人が考えた未来のイメージ。夢多き時代のおおらかさと、キッチュなドラマのギャップが、このゲームの壊れた感覚を生み出す。

■火星

古くからスピリチュアルなイメージを持つこの星。その赤い色合い、明暗の変動、そして夜空での変則的な動き。恒星が規則的に動くのに対し、火星はときに立ち止まり、逆行することすらある。古来から人々が神秘的なイメージを重ねてきたのは当然だろう。どの言語でも、火星の呼称は妙な具合に重く響く。ニルガル、マンガラ、アウクァクゥ、バルスーム、など。

■顔

このゲームに登場する人間たちは、すべて犬のような顔を持っている。昔、地球人は火星人に和平を求めるため、ひきかえに顔を差し出した。その結果、個という概念を初めて得た火星人たちが滅びてしまったのは皮肉な話だ。火星にはその象徴として人面岩が残る。

■恐怖

人の心の奥深くに潜む悪意、表出するトラウマ。火星の力によって精神が変調する登場人物たち。恐怖が君を襲う。

■多重人格

多重人格障害（解離型同一性障害）のごとき現代人の生活。家庭、職場、学校など、自分をとりまく環境によって別の顔を使い分ける毎日。それが当たり前になったとき、本当の自分はどこに？

"是空"スタッフの面々



◀（左より）中路真紀さん（CGデザイナー）、木村さん（シナリオライター、ディレクター）、橘芳樹さん（CGデザイナー）。もう一人、井上幸喜さん（アートディレクター、CGデザイナー）をあわせた4人が"是空"のスタッフだ。

人格変容 ゲーム性の部分で語る「物語」とは？

ほかの人格に導かれるまま ライカの個はどこへゆく？

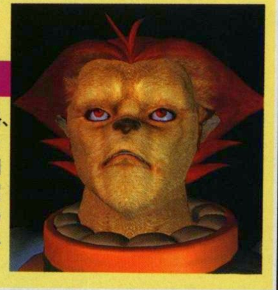
インタビュー中でも木村氏が語っていたとおり、ライカは自分の中にいる3つの人格に動揺し、翻弄され、そして導かれていく。その人格の変化を、このゲームはシステムにも反映している。ライカの中には、力自慢のアーネスト、高い知能を持つスペーサー、そして極めつけのリアリストであるヨランダの3人が潜んでいる。ストーリーを進めていくには、彼らの使い分けが必要となる。ただし、使い分けといっても、力が必要そうな状況だからアーネストにご登場願うといった、ありきたりなものにはならなさそうな気配だ。例えばアーネストなら、ほかの人格が相手にしないようなゴロツキと唐突に乱闘し始め、結果ストーリーが展開するというのもアリだろう。

そしてこの人格は、他人と会話するたびに蓄積されるイーブルマインドによって、次々と変化していくのだ！

ライカが内にひめる3つの人格たち

力のみを信じる動物的人格

ERNEST
アーネスト



ライカが自身を投影した人格、弱き者を守るために生まれた人格である。正直者だが、判断力が鈍いのがタマに傷。屈強な肉体をもつので、多少の荒事は平気。そのピュアな心は、動物的ですらある。

「美」に執着するリアリスト＝女性

YOLANDA
ヨランダ



現実から逃避しがちなスペーサーのバランスを保つために生み出された女性人格。女としての強いジェンダーをも備え、「人間の顔」と「美しいもの」に強い興味を持つ。声は女性系に変化する？

思考するゆえ妄想にとらわれる者

SPACER
スペーサー

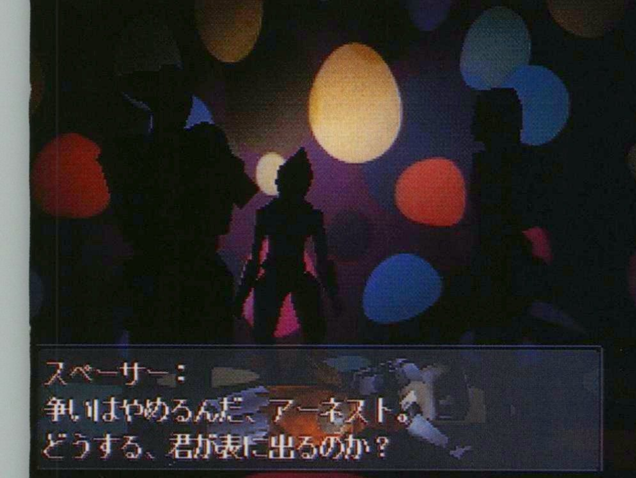


弱き者とアーネストの関係が深くなる危機を察知して生まれた人格。彼がとった行動は、弱き者の存在を消してしまうことだった。常に沈着冷静。他人格たちの調整役である。宇宙神秘学の権威。

人格変容をひきおこすは鏡

ライカは鏡を見ることで人格が変わる。そのとき蓄積されているイーブルマインドによって、だれが表に出てくるかが決まる。イーブルマインドはアニマル系、サイコ系、ビジュアル系と3種類あり、それぞれアーネスト、スペーサー、ヨランダに対応。

引き裂かれたそれぞれを演じる愉しみ



▲ライカの中でせめぎあう人格たち。なるほど、確かにスペーサーは彼らのまとめ役であるらしい。アーネストが表に出てくる場面か？

宇宙船のクルーたち



▶イーブルマインドに冒され、精神に歪みが生じていく仲間を助けるのもこのゲームの目的のひとつ。このときはまだ、自分たちの運命に気がついていない。

悪意の箱を開けるか？



◀だれかがエイプリルに向かって嘆願する。しかし後ろ姿はライカのもののように見えるが……。置かれているものには現実感がない。

複数の人格を演じ分ける RPGの「楽しさ」と「怖さ」

このゲームのどこがRPG？　と戸惑う方も多いかもしれない。確かにフィールドもなければ買い物もできなさそう、俯瞰っぽい視点の画面も少ないし……などなど。そう、このゲームは、あなたがRPGと聞いてイメージするタイプのゲームではないことは確かだ。だが、RPGとは本来役割を演じて遊ぶゲームのこと。このゲームでは、プレイヤーが演じる役割は、ライカの別人格たちというわけである。あなたは人格を演じ分けるうちに、他人の秘めたる悪意や、自己が引き裂かれていくことの怖さを味わうことになるだろう。



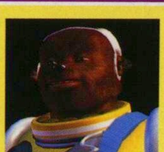
▲イースト＆ウエストを従え、ライカを威圧するヘロデ。実は危険な状況だったりして？

登場人物紹介

ライカの人格のみならず、このゲームには様々な人々（？）が登場する。クルー、コロニーの主なキャラを紹介しよう。



タトラー船長
ライカの上司で宇宙船の船長。ナルシストで、責任転嫁と逃避の天才。



ヌーン
機関士。ライカの同僚。宇宙経験が長く、新米のライカをからかう。



エイプリル
ライカの同僚。ライカとは以前も組んだことがあり、彼を思いやる。



ヘロデ
火星の酸素屋の親方。コロニーの実質的支配者であるとのこと。



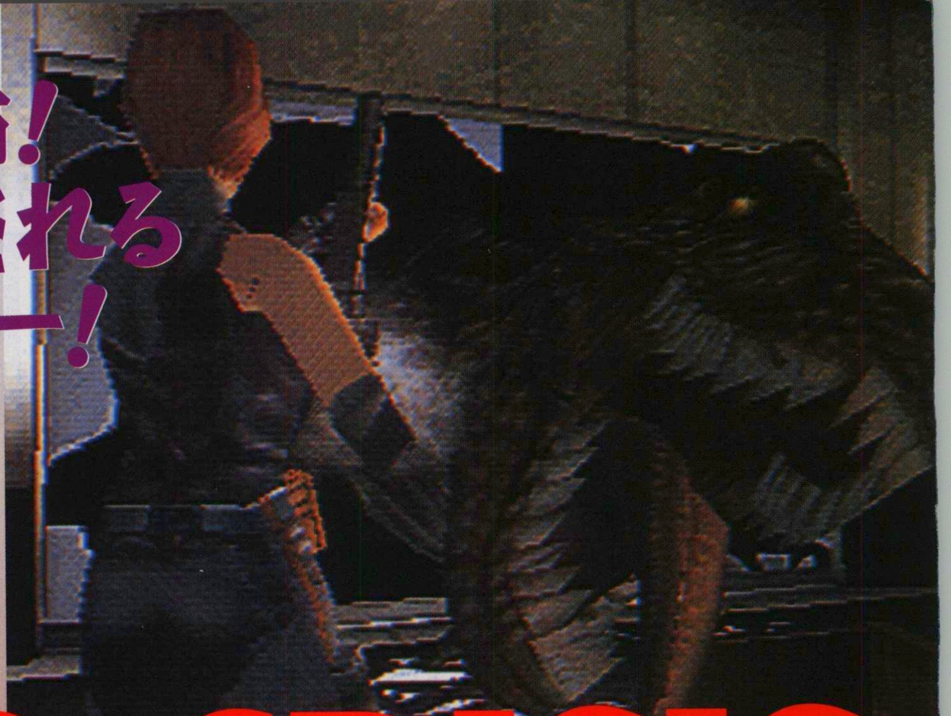
リトル
酸素屋の番頭。背が低くフリークス。彼も多重人格者らしいが……。



ダミアヌス
火星に降りたライカたちを誘導した子供。ライカの秘密を見抜く。

迫り来る恐怖！孤島で展開されるパニックホラー！

ゲーム史に残るほどの大ヒットを記録した『バイオハザード』シリーズ。その制作を手掛けた三上真司氏がプロデュースする新作タイトルが発表された！　気になるその内容を紹介しよう。



■パニックホラー	■価格未定
■カプコン	■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定	

DINO CRISIS
ディノ クライシス

カプコンが放つ新たなる恐怖！その名は「パニックホラー」！

『バイオハザード』シリーズで「ジリジリと忍び寄るゾンビの恐怖」を描き、サバイバルホラーというジャンルを確立したカプコン。今回発表された『ディノ クライシス』では「圧倒的なパワーで迫り来る恐竜の恐怖」を描いたパニックホラーに挑戦する。同じホラーでも、そこで表現される「恐怖」は全く異質なものになりそうだ。

物語の舞台となるのは、孤島にある軍事研究施設。「3年前に事故死したはずの科学者が謎の研究活動をしているらしい」という情報をキャッチした主人公たちスパイチームは、施設内に潜入して情報の真偽を確かめることになる。しかし、そこで待ち受けていたのは絶滅したはずの恐竜だった……！

孤島の軍事研究施設に隠された秘密とは？



◀主人公たちスパイチームは、施設内への潜入に成功する。しかし、この先に想像を絶する事態が待ち受けていることに気づく者はいなかった……。



▶分担して施設内を調査することになる。ひとり、またひとりと犠牲者が増えていくなか、主人公は生き残ることができるだろうか……!?



▲施設内の惨状にもかかわらず、奇跡的にコンピュータルームは機能しているようだ。これで多少なりとも事態の打開をはかることができるといいのだが……。











『ディノ クライシス』こだわりのポイントはココだ！

I 圧倒的なパワーとスピードで迫り来る恐竜の恐怖！

プロデューサーの三上氏いわく、「『バイオ』シリーズで表現していたのが"お化け屋敷的な恐怖"とするなら、『ディノ クライシス』で表現されているのは"ジェットコースター的な恐怖"です」とのこと。動きの緩慢だったゾンビと違い、猛スピードで迫り来る恐竜から逃げることは難しい……!?

『バイオ2』の敵はゾンビだったが……



◀動きは遅いのだが、ジリジリと迫ってくるのが心理的にイヤだったゾンビ。多数のゾンビに囲まれたときの絶望感がクセになってしまったプレイヤーもいるとか……!?

『ディノクライシス』の敵は恐竜！







▲▶恐竜の移動スピードは、ゾンビとは比べものにならないほど速い。しかも、閉めた扉をぶち破って部屋に侵入してくることもある。一瞬たりとも気が抜けない、これがパニックホラーなのか!?

II フルポリゴンだからできた、多彩なカメラワーク

『ディノクライシス』の背景はフルポリゴンで表現されている。これにより「プレイヤーの動きに合わせて背景をスクロールさせること」が可能になった。1枚絵の背景に比べて画面の切り替えが少ないため、プレイアビリティが向上。また、イベント中の視点変更も可能なので、映画的な演出が可能だ。

『バイオ2』の背景は1枚絵だったが……

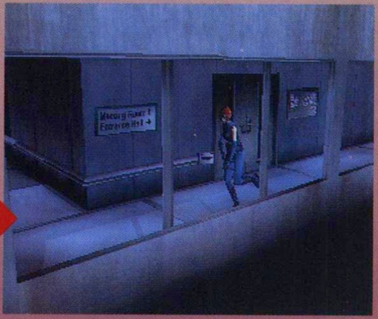


◀1枚絵で描かれた『バイオ2』の背景。カメラアングル（視点）が洗練されていたため、ゲームプレイに支障はなかったが、カメラワーク（動き）がなかったので、演出面がやや寂しかった。

『ディノクライシス』の背景はフルポリゴン！



キャラクターの動きにあわせて背景がスクロール!

▲▶この3点の連続写真を見てほしい。主人公の動きに合わせて背景がスクロールしているのがわかるだろうか。これは、背景をフルポリゴンで構成したことで可能になったのだ。プレイアビリティもいい感じ。

▲この角を曲がると画面が切り替わる。このあたりは『バイオ』シリーズと同じだ。操作系も『バイオ』シリーズに準じているようなので、ファンなら違和感なくプレイできるだろう。

『ディノクライシス』ヒロイン（名前未定）の魅力に迫る！

世にポリゴンキャラは数多くいるが、「魅力的な」という形容詞がつくポリゴンキャラとなると、とたんに数が少なくなってしまう。真っ先に思い浮かぶのは『トゥームレイダー』シリーズのララ・クラフトだが、ちょっとマニアックなあの顔は好き嫌いが激しいという話も聞く。

そこに登場したのが本作のヒロイン（名称未定）だ！（？）　今までの経験をいかし、カプコンが総力をあげて生み出した本作ヒロイン。ポリゴンキャラとは思えない魅惑のフェイス＆ボディでブレイク間違いなし、か!?　今回は基本アクションを含む4点の写真を掲載しよう。



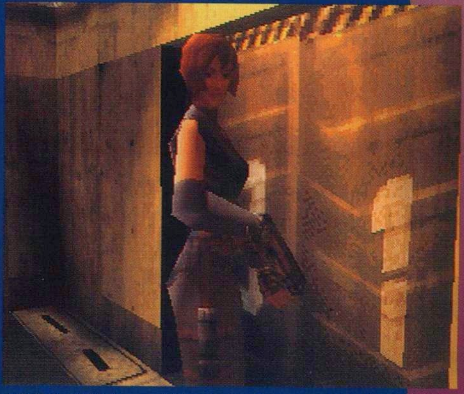
◀手に銃を持っているときの立ちポーズ。



◀移動時のポーズ。もちろんダッシュもできる。



◀銃を構えたときのポーズ。なかなかサマになってます。



▲今月のベストショットはこれ！　そこはかとなく色気が漂っているところがポイント高し。拳銃の持ち方と首の角度が実にいい感じ。

最新速報 HYPER NAVI

緑がかったステキ(アホ)なヒーロー再び!!

ABE'99 エイブ

■A級アクションゲーム ■価格未定（2枚組）
■リバーヒルソフト ■メモリーカード容量①
■6月発売予定



エイブ
▶オッドワールドと呼ばれる世界で生まれ育ったマドカン族の青年。奇妙な容姿や、緑色の体を見てもわかるとおり、どうやら人間ではないらしい(不明)。今回はソウルストームビール工場へ、仲間を救いに単身で乗り込んでいくが……。

一層手強さを増したパズル+アクションがキミの頭を直撃!

知る人ぞ知る、緑色のニクいヤツが帰ってきた! 前作では見事ヒーローになったエイブくんだが今回の冒険では果たしてどうなる!?

クリアする爽快感を純粋に味わえる

キミは約1年前に発売された『エイブ・ア・ゴーゴー』というゲームを覚えているだろうか? エイブを始めとする強烈な個性のキャラクターたち、そしてパズル性の高い仕掛けがウリの洋モノアクションである。続編となる本作は、基本的なゲームの流れこそ変わらないものの、さらに複雑さを増したパズル性や新トラップ&アイテムの数々など、随所にパワーアップが施されているのだ。

さて、今回のお話はエイブが3人の精霊たちから衝撃の事実を聞かされるところから始まる。聞けば仲間がソウルストームビール工場で奴隷として働かされているらしい。こりゃ一大事、とエイブは再び立ちあがった!

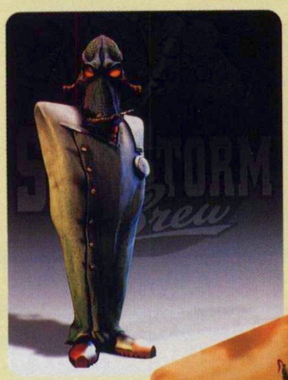


今度の相手はコイツらだ!!

アスリック副大統領
最左。フィーコ駅担当の人物。列車の時間にはうるさい。だが、副大統領ということは、もっとうるさい大統領が……?

ドリピック将軍
中央。敵がうじゃうじゃといる、スリックバラックを担当している人物。恐怖の現場監督として恐れられている。

フレッグ長官
最右。ホネ加工工場を担当している人物。ホネ加工名人ということらしいが、どうやってホネを加工するのかは謎。



ビールマスター・グラッコン
◀だれもが病みつきになるビール、ソウルストームをつくっている。悪いヤツらだが、つくるビールはうまいらしい。



マドカン族
▲オッドワールドの先住民族。われらがエイブもそのひとり。ビール工場で奴隷として働かされている。

生まれ変わった(?)エイブのアクション

続編ということで、エイブが行なう様々なアクションにも磨きがかかっている。

オナラを武器にするなどの新パワーアップアイテムのほか、「スピークコマンド(様々な用途に使用するエイブのおしゃべり機能)」も充実。見ていて飽きさせない。



▶忍び足。ということで、これを駆使して敵に気づかれないよう慎重に慎重に……。


◀わっ、わっ、わっ! う、後ろから敵が迫ってくる! 何か反撃方法があるのかも?



◀放電トラップが発動! どうしようもないのか、ポーズを決めるエイブくん。



▶う〜ん、なんだか凄まじいトラップが発動しているような気が……。エイブくんはお空の星になった!?



▲これは天の助けなのか、大勢の仲間がエイブくんを待っていた!

ムービーもキレイっス!!







メインのアクション部分だけでなく、細部までつくりこまれたムービーにも注目。さらに『ABE'99』を盛りあげてくれるはず。





最新速報 HYPER NAVI

超人気ネットワークゲームがPSに!!

ロード オブ モンスターズ

web上で好評を博したネットワークゲーム『ロード オブ モンスターズ』がリアルタイムバトルになって登場！　世界観はweb版のものを踏襲、PSの能力をいかした戦略的対戦ゲームに仕上げられた！

■リアルタイムストラテジー	■価格¥5,800
■SCE	■メモリーカード容量②〜
■6月発売予定	

リアルタイムで展開する大モンスターバトル!?

インターネット上の対戦ゲームとして一大ブームとなった『ロード オブ モンスターズ』(通称ロドモン)。その『ロドモン』が、リアルタイムストラテジーとなってPSに登場する。このPS版はPSの3D描画機能をいかし、フルポリゴンの舞台でふたりのプレイヤーが互いにモンスターを召喚、相手プレイヤーを仕留めるというアクション色の強いゲーム内容になっている。が、重要なのは戦略。毎回の対戦に必要な「オーダー」で、モンスターの召喚魔法や戦闘の補助魔法などを組み替えるのだが、そこに登録できる魔法の数には制限が。よって、戦略的にオーダーをつくっていかなければ、勝てる戦いも勝てなくなってしまうのだ。モンスター収集の楽しさやストーリー性も重視された、盛りだくさんの内容だ。



ロドモンって何？

『ロード オブ モンスターズ』は、プレイヤーがモンスターで軍隊をつくり、ネットワーク上の敵プレイヤーと戦っていく、ストラテジーシミュレーションだ。'96年の開始以来、ネットワーカーの絶大な支持を得て第2弾、第3弾とバージョンアップを繰り返している実力派ネットワーク対戦ゲーム。ファンによるロドモンwebサイトも多数。



◀世界観はPS版も同じ。ファンには嬉しい限り。

自分だけの「オーダー」で戦略を立てろ!!

オーダーに入れられる魔法は大別して2種類ある。ひとつは戦闘のために必要なモンスターを召喚する召喚魔法、もうひとつはそれ以外の魔法。これには防御の魔法や戦闘中のモンスターを補助するものなど、様々な魔法が存在する。対戦相手や対戦の舞台（ステージ）の形状から戦略を立てて、それらの魔法を組み合わせてオーダーを完成させよう。



▲対戦前に確認できる。高低差があれば、それをいかせるモンスターを入れるなど、よく考えておこう。





◀▼そして手持ちの魔法からオーダーを決める。魔法はどんどん増やしていけるので、戦略も多彩に考えられる。

様々な要素が絡み合う3Dバトルシーン



▲正面にいるのが敵の召喚師だ。モンスターを召喚して攻撃！



▲相手への攻撃は、モンスターでしかできない。まずは召喚。





◀視点変更も可能。相手のモンスターと自分のモンスターが会えば戦闘に。





▲敵のモンスターが来た！　体力がなくなる前に何か対処を！



▲モンスターを呼んで戦わせるか、さもなくば逃げてもいい！



バトル開始時は、フィールドにふたりの召喚師がいるだけ。相手を攻撃するには、とにかくモンスターを召喚するしかない。モンスターは敵召喚師を攻撃するが、敵のモンスターがいる場合は、優先的にそちらとバトルを始めてしまう。また、遠隔攻撃を得意とするモンスターや、空中を移動できるモンスターなど種類も様々。その組み合わせが楽しい！



霊長類のプライドを賭けた追いかけっこ

サルゲッチュ™



右スティック大活躍のゲーム、その実体は?

存在感の薄い装置「右スティック」の挑戦!? 左右のスティックを使った全く新しい操作システムでアクションゲームの新境地に挑む!!

■デュアルアクション	■価格未定
■SCE	■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定	■デュアルショック専用

ちょっと賢いサルを相手にドタバタチェイス

デュアルショックの機能をフル活用したアクションゲームが誕生した。その名も『サルゲッチュ』。大きなアミを使って、ちょこまか逃げまわるサルを捕まえるゲームだ。右スティックをぐりぐりさせてアミをブンブンまわし、サルを捕獲する。ま、言うのは簡単だが実際は難しい。ヤツらはこちらの手のうちを読んでいるかのように立ちまわり、行動に対していろんなリアクションをとってくる。バナナの皮を投げたり、いきなり引っ掻いてきたり、そりゃもう大騒ぎ。せーぜー、サルにバカにされないよう気を引き締めよう!



▼逃げ出したサルを捕獲するのが目的。規定数のサルを捕まえるとステージクリアとなる。



△恐竜の背に乗って移動する主人公。このほかにもステージによって様々な乗り物が登場する。

なんでサルが暴れたかというと……

主人公のカケルは、親友のヒロキと一緒に、いつものようにハカセの研究所へ。ところが、なぜか研究所はサルだらけ。どーも、ホワイトモンキーのスペクターが、博士が発明中の「ピポヘル」を偶然かぶったところ、超能力に目覚めちゃって、ヒト並の知性を手に入れちゃったらしい。スペクターは仲間のサルにもピポヘルをかぶせ、タイムマシンでいろんな時代にピポサルを送り込み、地球の歴史を変えようと企んでいる。幸か不幸か、タイムトラベルに巻き込まれたカケルとヒロキは、ハカセの発明した便利なアイテム「ガチャメカ」を使って、サルを追いかける旅に出たのでした。





時代を超えて



▲ここは西部開拓時代か? サルと激しい銃撃戦。



▼頭の上のランプが危険を察知するらしい。



▲サルを追いかけて、冒険の舞台は過去から現代へ。

逃げまわるサルを捕まえろ!!



◀カケル

◀好奇心旺盛な10歳の少年。本作の主人公。偶然の事故人間代表としてスペクターの野望に敢然と立ち向かう。果たしてすべてのピポサルを捕獲できるのか?



▶ヒロキ

◀カケルと同い年の少年。親友でありライバルでもある。かけっこではいつもカケルに1歩後れをとってしまう。

◀ガチャメカ

▲ハカセが発明したウルトラ便利なアイテム。写真は「ゲットアミ」と呼ばれもの。これを使ってピポサルをゲットする。ほかにも多数登場予定



◀ハカセ

▼いろんな機械を創造する天才発明家。でも陽の目を見ない品も多いとか。ピポヘルもタイムマシンも彼の発明品。



▶ピポサル

◀ピポヘルをかぶったサルたち。スペクターによってタイムマシンでいろんな時代に送り込まれた。1匹残らず捕まえろ!



▶スペクター

▶以前は遊園地で人気者だったホワイトモンキー。知恵をつけた彼は、過去にさかのぼって人間の歴史を変えようとしている。

世界初!! デュアルショック専用のアクションゲーム

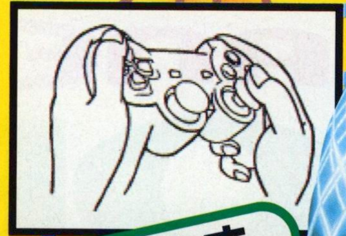
左右のスティックで多彩なアクションが可能

『サルゲッチュ』最大の特徴は、デュアルショック専用ということ。「専用」である。アナログスティックでなければ表現できないことがあるのだ。ここでは本作ならではのアクションとその操作について解説しよう。

まず左右両スティックの役割をみてみよう。左スティックは主にキャラクターの移動を司る。全方位に動けるのはもちろん、倒した角度で速度が変化。さらに水中では下に押し込むことで、深く潜ったりもする。これとは別に、右スティックでは装備品「ガチャメカ」を操作する。振る、まわす、はじくといった行為が見た目と同じ感覚で操作できるのだ。つまり指の動きがアクションに直結しているということ。直感的に操作できる分、画面内のアクションがダイレクトに伝わってくるのだ。



▲スティックを下に押し込むことで潜行。こりゃ盲点だね。



1 たおす

スティックを倒すことで持っている装備品を振る。ピポサルにアミをかけたり、メカボーを叩きつけるときに行なう。



ゲットアミ

▲ピポサルをゲットできるガチャメカ。中に捕らえたサルは瞬間転送でもとの時代に送られる。



◀メカボーでなぐるときもこの操作。気絶させてから捕まえるのもいい。



◀射程距離に捕らえたら一気にアミを振り下ろす！





3 まわす

スティックをまわすことで、ゲットアミやメカボーなど、手に持ったガチャメカを振りまわすことができる。単純にスティックを倒したときよりも、回転しているぶん、ガチャメカの有効範囲が広くなる。

メカボー

▲レーザーサーベルのような電子の警棒。叩きつければ、邪魔な敵を排除したり、一定時間サルを気絶させられる。



◀メカボーを振りまわせば、周囲の敵を一掃できる。

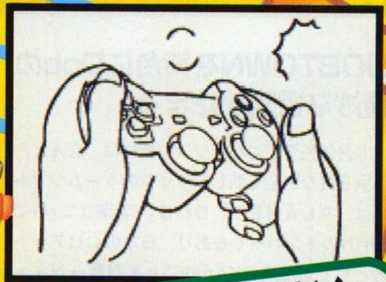


▲ゲットアミも回転させることで、有効範囲が広がる。



パチンガー

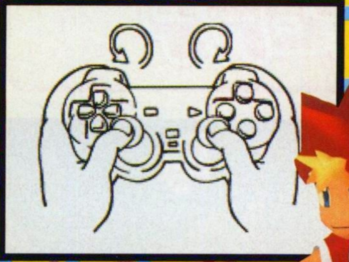
◀パチンコと同等の機能を持つガチャメカ。思いっきりゴムを引っ張って、弾をはじき出す。数少ない飛び道具。



2 ひっぱってはじく

スティックを手前に引いておいてから、指を離してピンッとはじく。パチンコを模したガチャメカ「パチンガー」を装備した状態でこの操作を行なうと、パチンコで弾を放てるようになる。手前にひいてパワーを溜め、一気にはじく。実際にパチンコで標的をねらっている感じがしてくる。





4 こぐ

冒険の途中にはいろんな乗り物が登場するが、ボートもそのひとつ。進行方向に背を向けて、オールを漕ぐ要領で、左右両方のスティックを掻き込むようにまわす。



▶川など、水流のあるポイントでは泳ぐよりもボートのほうが楽しい。



ボート

▶移動手段のひとつ。泳ぐよりも安全に移動できる。泳いで進むと危険な場所では役立つことだろう。



『スパイロ・ザ・ドラゴン』で体験版をゲッチュ!

『サルゲッチュ』の独特な操作感覚は、実際に遊んでもらうのがいちばん早い。そこで『サルゲッチュ』体験版は、4月1日発売の3Dアクションゲーム『スパイロ・ザ・ドラゴン』の初回限定版に同梱されることになった。『スパイロ』も「グライド（滑空）」といった新アクションを駆使するゲーム。アクションファンなら見逃す手はない！



▲ちっちゃなドラゴンのスパイロくんがドラゴンの国の危機を救うため、広〜い世界を冒険する。

最新速報 HYPER NAVI

ポップ！ サイケ！ キッチュでコミカル！

PLANET DOB



プラネット・ドブ

WARNING MUSIC LOUNGE スーパーラウンジングソフトウェア

ハイクオリティの音楽＆映像世界をラウンジングしよう

あのハドソンから、全く新しいタイプの音楽アドベンチャーが登場。
ＣＧアーティストKen-1の生み出す不思議世界をゲーム＋αで楽しんでみよう！

■スーパーラウンジングソフトウェア ■価格未定
■ハドソン ■メモリーカード容量未定
■6月発売予定

DOBTOWNを舞台にDobの奇妙な冒険が始まる

６月発売予定のハドソンの新作は、なんと、今までに例を見ない全く新しいタイプのゲームソフト。その名は『ＰＬＡＮＥＴ　ＤＯＢ』。音楽ユニットDate of Birthのメンバーでもあり、日本のＣＧアートの先駆者としても名高いKen-1こと重藤賢一がキャラクター＆ゲームデザイン、ＣＧ制作プロデュースを手がけ、プログラミングをハドソンが担当した、ミュージック＆アート感覚にあふれた個性的な作品だ。

主人公は宇宙を駆け巡るスペースカーボーイ,Dob。プレイヤーはDobを操り、コミカルでサイケでポップでキッチュ、摩訶不思議な"音の街"ＤＯＢＴＯＷＮを散策する。ゲームの目的は、ＴＯＷＮに散らばる音の素材「ＢＩＴ」を集めて、ＤＯＢＴＯＷＮを正常な世界に戻すこと。ゲームメインは、街の住人にヒントをもらいながら「ＢＩＴ」を探すアドベンチャーだが、多彩なイベント（ムービーがオシャレ！）や「ＪＯＢ」と呼ばれるミニゲームも充実。しかも「ＢＩＴ」の音を自由にリミックスして音楽をつくることができる「ミキシングアワー」を「ＤＴＴ−ＭＳ」と名づけられたミュージック・ツールで楽しむことができる。本格派のハイクオリティ音楽＆ゲーム＆ＣＧアートがこれ１本で楽しめてしまうのだ。

ステージは全部で８つ。目の色変えてゲームを解くなんてヤボなマネは似合わない。街の中をうろつき＝"ラウンジ"しながら、小粋なDobくんと一緒に『PLANTE　DOB』の不思議ワールドでラウジング！

Dobの記憶の奇妙なDOBTOWNに投げ出され？





▲▶オープニングムービーより。このハイクオリティな映像は、すべてＫｅｎ‐１の手によるもの。カラフルでスタイリッシュなアート感覚がプレイヤーを魅了する。宇宙空間を航行中のＤｏｂが、つい油断して、宇宙独自研究所の魔の手に落ちてしまった！

STORY

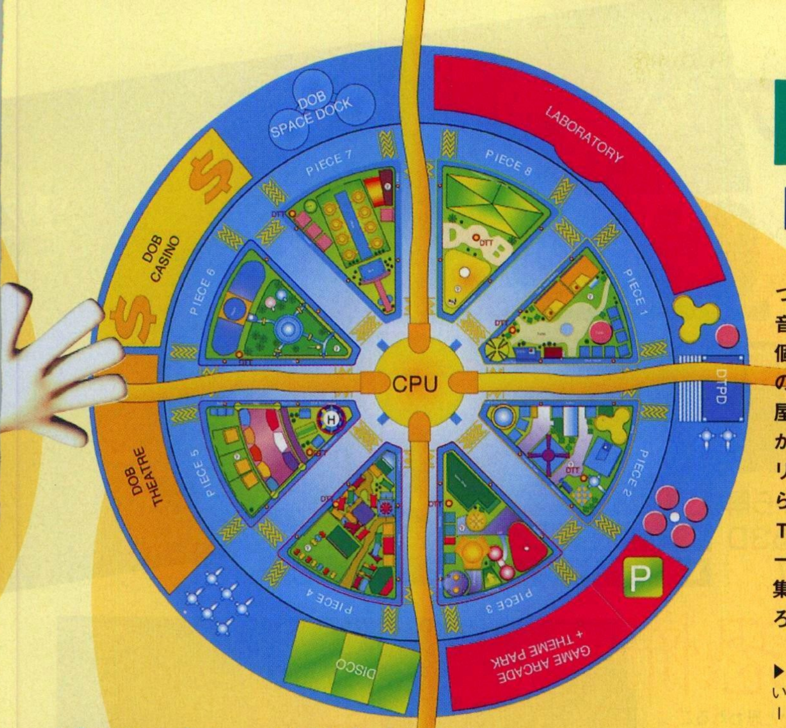
1999年12月24日。ご機嫌なスペースサウンドを聴きながら、ヤボ用のため地球を目指していたコズミックシェリフのDob。宇宙に浮かぶＨなネオンに気をとられ、思わずそのゲートをくぐってしまったから、さぁ大変。そこにいたのは宇宙独自研究所博士のDr.Ｘだった。ヤツの仕組んだ宇宙人包囲網に捕らえられてしまったというわけ。　やっかいなことに、Dr.Ｘと彼の助手たちは、Dobを研究所に運び込み、記憶探査装置「マインドライト」の実験台にしようというのだ。抵抗むなしく記憶を引き出されてしまったDob。しかも、ヤツらは興味本位に、Dobの記憶の中にDr.Ｘの助手（プレイヤー）を送り込んでしまった。助手がたどり着いたところは、なんだか不思議なＤＯＢＴＯＷＮ。助手はDobの姿となって、Dobの記憶を救うために何かをしなければならなくなったのだが……??



◀ヤバい、ヤバいぞ。これはヤバい！　なんだかよくわからないままに、われらがＤｏｂが実験台に乗せられて……？　ああ、もうやっぱりおマヌケ。



▲Dr.Ｘの魔の手がまさに「マインドライト」のスイッチを！　ところで宇宙独自研究所って何研究してんの？



PLANET DOBをラウンジしよう

DOBTOWNを探索する



プレイヤーが最初にすることは、Dobとなって8つのピース（ステージ）に分かれたTOWNを探索し、音の素材であるBITを、規定数（1ステージ全18個中12個）以上集めること。BITは、どこかのもの陰だったり、道の上だったり、はたまただれかの部屋の中だったりといろいろなところに隠れている。何かアイテムを取りイベントをクリアすると手に入るものもいるらしい。集めたBITは「DTT−MS」でCPUにアップロード。そして規定数以上BITが集まったら、ピースボスのところで「JOB」にチャレンジだ。



▶D、O、Bとイニシャルがついた四角い生き物（？）がBIT。Dobが新しいBITを捕獲するたびに、そのBITの持っている音がBGMにつけ加わっていく。

次のピースに進むには？

BITを集めたら、ピースのどこかに出現する「モーフメント」を目指そう。そこにはピースボスが待っていてDobに対決を挑んでくる。その対決方法とは、様々なジャンルが用意された楽しいミニゲーム。パネルを踏んで色をそろえ消していくアクションパズルや、空から降ってくるピッグを撃って消していくシューティングなど内容もバラエティ豊か。ミニといえどもボリュームはたっぷり、しかもなかなか手ごわいゲームがそろっている。勝てば次のピースに進むことができる。

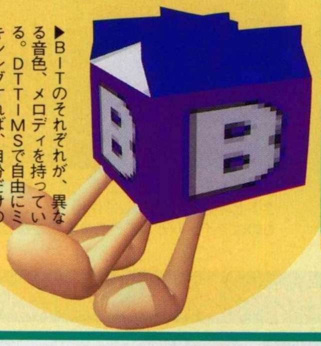




▲▶アドベンチャー部分もミニゲームも『PLANET DOB』の中には音楽があふれている。ミニゲーム中もDobのアクションに合わせて効果音やBGMに音の遊びが盛りだくさん。音楽と映像のコラボレーションも本作の楽しみのひとつ。

集めたBITをDTT−MSでプレイ

BITを集積した「DTT−MS」は、それ自体をサウンドミックスツールとしてプレイできる。（各ピースで12個以上BITを集めると使用可能）それぞれのBITが持つ音（メロディ）を融合、加工して好きなサウンドをつくり、さらにそれをメモリーすれば、そのサウンドをそのままゲーム中にBGMとして鳴らすことができる。音源の加工も多種多様。リズムパターンを変えたりエフェクトもかけられる本格的な音楽ツールなのだ。



▶BITのそれぞれが、異なる音色、メロディを持っている。DTT−MSで自由にミキシングすれば、自分だけの音楽を楽しむことができる。



▲DTT−MSはボタンと方向キーで操作。何げに触っているだけでも音が変化し面白い。



プロデューサーはKen-1（重藤賢一）

『PLANET DOB』の概要がわかったところで、本作のコンセプトメーカー、Ken-1こと重藤賢一氏からのコメントを紹介しよう。

「このゲームは、僕がコンピュータを触り出してからずっと温めていた、インタラクティブな音楽を楽しむ、映像を楽しむように音楽を楽しむことができないか、という音楽論を形にしたものです。ここで使った音楽もゲームのためにつくったものではなく、今のDate of Birthの音楽そのまま。プレイヤーには、DTT−MSでその素材を自由にいじってもらって、さらに僕らがその曲を完成形としてCDリリースすることでゲームと音楽の両面から楽しんでもらう。そういうことがやりたかったんです。効果音それ自体も楽器のように楽しんでもらえるようにしてあります。映像は、'90年代のサイケデリックを意識しました。'60〜'70年代の方法とは別の、コンピュータツールを使ったアプローチです。この空間の中で楽しくリラックス、ラウンジングもらえると嬉しいですね」

Date of Birthとは？

1984年結成の福岡を中心に活躍する4人組音楽ユニット。本作では総合音楽プロデュースを担当。おしゃれなサウンドとKen-1氏が手がけるデジタルアートが独特の世界をつくり出している。ちなみにDate of Birthの頭文字がDOBの由来。

スーパーラウンジングソフトウェアとは？

従来の音楽系ゲームとはひと味違う『PLANET DOB』の世界観を表現する新カテゴリー。新しいサウンドに満たされたポップでサイケな空間で笑いながらなごんでほしい、という気持ちの表現だという。とにもかくにも摩訶不思議なソフトです。

最新速報 HYPER NAVI

静寂と闇と光が織りなすアドベンチャー再来!!



ECHO NIGHT

エコーナイト#2 眠りの支配者

囚われた霊魂を解放し、失踪した恋人を救い出せ

昨年の夏に発売された『エコーナイト』。死者の魂を呪縛から解き放ち、謎に立ち向かうという、新しいアプローチによる3Dアドベンチャーだ。そしてその第2弾がついに発表された！

■３Dリアルタイムアドベンチャー ■価格未定
■フロム・ソフトウェア ■メモリーカード容量未定
■今年夏発売予定

死者の魂を救済しながら館の内部を探索せよ

前作『エコーナイト』に続き、"静かな恐怖"を主題とした３Dアドベンチャー。この『エコーナイト＃２』はタイトルにもあるように、続編というよりは、基本システムを同じくしたニューシナリオといった感が強い。リアルタイム性はそのままに、今回は部屋の中のもの（オブジェクト）を使って解くトリックや、複数の解法を持つ謎などが登場、ますます手応えのあるアドベンチャーとなりそうだ。特に今作では照明器具を持ち歩いたり、燭台に火を灯して周囲を明るくするなどといったことも可能になっており、暗闇と光による演出が効果的に使われそうだ。

探索の舞台となるのはホラーものの定番である"館"。自分の過去を知るために館に踏み込んだ恋人クリスティーナを捜すため、主人公は死者の魂が住まう館へと向う。

"静"と"動"の恐怖ー。

静かな恐怖。３Dのゲームでは難しいと思われるこの表現は、『キングスフィールド』などで３D技術を磨いてきたフロムの自信がなせる技と言えるだろう。画面写真を見ればわかるとおり、一見何もない応接室にさえ、空気の流れが感じられそうな雰囲気が漂っている。そして少女の霊は狂気とも言える迫力を含む。その世界観は前作以上の完成度を誇っているようだ。



襲いかかる少女の霊!?

▲主人公に襲い掛かる少女の霊！ その目にあるのは生者への憎しみなのか。モンスター化した霊魂にはもはや言葉は通じない……。死者の魂は友好的な者ばかりではないのである。



▲椅子やテーブルといった、ある程度大きいものはオブジェクトと呼ばれ、動かして使用することができる。また小さなものはアイテムとして持ち歩くことができる。



◀暗闇にそびえる教会。ほかに見る者もいない中、眼前の噴水が静かに流れ落ちている。どうやら主人公は館以外の場所へも行くようだが……？

クランシー家の館にかかわる登場人物たち　Cast in Echo Night#2



赤い髪の女性(??)

だれもいないはずのクランシー館に現われた女性。謎めいた言動を残して去っていくが、その真意は果たして!? 主人公のことを監視していることといい、物語のカギを握っていそうな人物である。



ケント・パーマー(25)

主人公の旧友であり、現在は図書館職員。恋人の手がかりを捜す主人公は、この友人に頼み込んで、夜の図書館への侵入を果たす。



ブライアン・ノード(32)

主人公と共に館に迷い込んだ男。ゲーム開始からしばらくの間、主人公と共に館の中を探索する。主人公をリードしてくれるのだが……。



クリスティーナ・コリンズ(25)

主人公の恋人。３カ月前、図書館でその姿を確認されたのを最後に、忽然と姿を消してしまう。どうやら館には彼女の出生の秘密があるらしい。主人公の目的は館の内部にいるであろう彼女を助け出すことだ。

最新速報 HYPER NAVI

撃つ、観る、凝る!! マルチに楽しめるロボットシューティング



OMEGA BOOST™

Special Force EX Generation Productnoid is exceptional product of Networks in ruined intellectual chaos of Alphacore constructions of computerized global Networks... this is the OmegaBoost.

オメガブースト

あの『グランツーリスモ』を手掛けたポリフォニー・デジタルが放つ新感覚のロボットシューティングゲームが、ベールを脱ぐ!! その驚異のプロフィールをここに紹介。

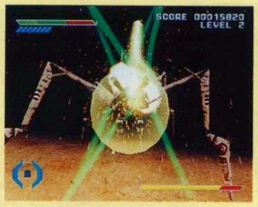
■360 新空間シューティング	■予価¥5,800
■SCE	■メモリーカード容量①〜⑮
■4月22日発売予定	■デュアルショック対応

コンピュータの反乱に人類の切り札が挑む!!

ネットワーク上でコンピュータが反乱を起こしている近未来。人類はアルファ・コアと名のる反乱分子を抹殺するためにオメガブースト（人型戦闘メカ）を設計した。アルファ・コアの存在のもととなった、人類最初のコンピュータ「ENIAC」の一部を修正するためにレスター中尉の搭乗するオメガブーストはタイムワープホールへと突入していった……。そんなドラマティックな導入部分から、舞台は一気に大宇宙へと移行する。ハイスピードなバトルが展開する本作、ただのロボットシューティングと思ったら大間違いだ!!



◀メインメカデザインとCG監修は『超時空要塞マクロス』などで知られる河森正治氏。



▶個性的なスタイルの中ボス。ちょっと変わった攻撃方法でこちらを窮地に陥れる。

とことんこだわれる!! とことん軽くなれる?

『オメガブースト』の最大の魅力は、やり込もうと思えばとことんやり込めるし、ライトにカッコいい部分だけを味わいたければそれもまたよし、という懐の広いところにある。

例えば“撃つ”という行為を見てみよう。「SCANボタン」を使うと効率よくロックオンができ、なおかつレーザーが敵を追尾してくれるので、これを多用するだけでもゲームは進んで行く。しかし、より多くの敵を撃墜し、短時間でクリアをしたいのならば、ボタン連打で発射できるバルカン砲を併用しなければならない。

クリア後に楽しめるリプレイモードもまたしかり。レースゲームなどでありがちな「目を覆うような」走行をまざまざと見せつけられるといった感覚とは異なり、あまり上手でない人のプレイも、“それなり”に鑑賞できてしまう。だが技に磨きをかければ“それなり”どころか、まるでロボットアニメを見ているかのようなシーンをつくり出すことができるのだ。

つまり『オメガブースト』はどんな技量のプレイヤーでも、自分に合った楽しみ方を見つけられるシューティングゲームなのである。ライトにロックオンするか、ヘビーに連射するか、選択は自由だ!!


◀オメガブーストを待ち受ける敵・アルファ・コアの人型兵器。

このふたつのシステムに注目だ!

REPLAY MODE

自分のプレイをメモリーカードにセーブすることができる。わざとスリリングなプレイをしてかっこいいシーンを演出する、なんてこともできてしまう。



▶ひとりでニヤニヤするのもよいが、戦い方を反省する材料にもなる。とても便利な機能。

LEVEL UP

『オメガブースト』は撃墜率やクリアタイムによってランクや称号が与えられ、自機がレベルアップする。レベルアップすると必殺技が使えるようになるのだ。



▶めざせSランク!! レベルアップすると武器の威力が増すので、そのあとの展開が有利になる。

What's OMEGA BOOST? 簡単な操作で自機が動く、反応する!!

素早くロック&発射!! SHOOTING

攻撃ボタンを押していない状態で敵機に照準を合わせるとロックオンする。ロックした状態から発射されるレーザーと、ボタン連打で発射できるバルカン砲の使い分けがポイントとなる。


◀ロックオンレーザーは便利だが、あまりこれに頼っているとクリア時間に影響が出てしまう。



◀とにかく派手で役に立つブースト。意味もなく加速したくなるが、それもまた良し、なのだ。

急加速、急制動OK BOOST

敵を避けたり有利なポジショニングをとりたいときに大活躍するブーストボタン。方向キーと併用すればおそるべき機動力を発揮する。回転しながら加速する姿はさながら彗星のごとし!!

レベルが上がると使用可能に… 必殺技発動!!



◀中ボスを一掃するか、ラスボス戦にとっておくか? 使い方に工夫が必要だ。



炸裂



レベルアップすると「必殺技」が使えるようになる。機体全体からまばゆい光を放ち、敵に体当たりする超ド派手な技だ。必殺技ゲージがマックス時の威力は絶大。発動させるとゲージが減ってしまうが、敵機を倒すと再びゲージを溜めることができる。

最新速報 HYPER NAVI

あの名作RPGがPSに完全移植決定!! グランディア

GRANDIA



ついに登場するPS版『グランディア』の魅力とは？

'97年12月、セガサターンをプラットフォームとして登場し、多くのRPGファンを虜にした『グランディア』。その名作が約1年半の沈黙を破り、ついにPSに移植されることが決定！ サターン版を知っているプレイヤーもそうでない人も、まずはチェック!!

■RPG	■価格未定（2枚組）
■ゲームアーツ／ESP	■メモリーカード容量①～⑤
■6月24日発売予定	■デュアルショック対応

あの超人気RPGをPSで楽しめる日が来た！

『グランディア』といえば、先の読めないドラマティックなシナリオや魅力的なキャラクターなどで人気を博した傑作RPG。'97年の登場以来、数々の栄誉ある賞も受賞し、ゲーム業界からの評価も高い。その名作がファンの要望に応え、ついにPSに登場する！

舞台は、「世界の果て」の発見により大航海時代が終焉を迎えたころ。鉄と蒸気による産業革命が進む中、未知の世界への憧れを捨てない少年がいた。彼を冒険へと駆り立てるのは、父の形見の「精霊石」。神話に語られる世界「エンジュール」の繁栄は、精霊石と共にあったというのだが…？ 夢のある話が失われつつある時代に、古代文明の謎を追い求めて世界各地を駆け巡る本作。理屈では語れない、ロマンティックで熱い冒険物語が期待できそうだ。

ハイクオリティなムービー



◀オープニングはもちろんのこと、冒険中の重要なシーンには、雰囲気バツグンのムービーが織り込まれ、ストーリーを盛り上げる。

楽しいイベント満載!!



▲町には人間味あふれるキャラクターが多数登場。彼らとのイベントは、冒険をより楽しく、ドラマティックにしてくれる！

3Dフィールドを探索



▲フィールドは360度自由に回転させられる。陰に隠れたお宝を発見できるかも!?

バトルはコマンド方式



◀操作は簡単だが、「行動順位」の差を利用した戦略的な戦いが楽しめる。

登場キャラクターたち

『グランディア』は、一人前の冒険者を目指す少年・ジャスティンを軸に展開する物語。しかし、その活躍も冒険を手助けしてくれる頼もしい仲間たちがあってこそ。仲間とは世界各地で出会うことになるが、ここでは序盤に行動を共にする主要メンバーを少しだけ紹介しよう。



ジャスティン ◀古代文明に憧れ、冒険に出ることばかり考えている熱血少年。元気で行動力はあるが、単純でお人好し。宝物は父の形見の「精霊石」。

フィーナ ◀冒険者協会でいちばんの腕前を持つ一流の冒険者。明るく活発な美人で、みんなの人気者。15歳。

スー&プーイ ▶ジャスティンの幼なじみのおしゃまな女の子。8歳。頭にのせている謎の生物プーイはペット。



▶キャラクターの表情が場面に応じてコロコロと変わるのも本作の特徴。生き生きとしたキャラに愛着がわきそう。



◀3頭身キャラクターたちのアクションも豊富で、見ているだけでも楽しい。

PS版ならではの特徴

PS版『グランディア』は単なる移植にとどまらず、サターン版をさらにブラッシュアップした形で登場する。ここでは、その変更点に焦点を当てて紹介していこう。

- ●ムービーの解像度が上がり、コマ数UP
- ●魔法エフェクトが大幅に変更される
- ●SEの音量バランスが改善される
- ●戦闘シーン突入までのロード時間が短い
- ●各種ポリゴンを、よりなめらかに表示
- ●半透明表示部分が、よりキレイになる
- ●セーブ・ロード画面へすぐに切り替わる
- ●コンフィグ画面へすぐに切り替わる
- ●戦闘エンカウント時のエフェクトが違う
- ●デュアルショックに対応
- ●キャラクターごとに"影"の形が異なる

▼下の画面はサターン版のものだが、ただでさえド派手な魔法の演出がPS用に描きかえられる。



3代目勇者の冒険が始まる！



Arc The Lad III
アークザラッドIII®



■RPG	■価格未定
■SCE	■メモリーカード容量未定
■今秋発売予定	

ALEC アレク
両親を「大災害」で失った14歳の少年。ひとりきりでも明るく強く生きている。ハンターを目指し、物語の冒頭で辺境の村を旅立つことになる。

ハンター志望の少年は、崩壊した世界に何を見るのか

勇者と聖母の物語は幕を閉じた。それが伝説となる前に、新たな冒険譚が語られようとしている。『アークザラッド』シリーズ最新作、ついに発表！

人々は、あの大災害を生き延びていた！

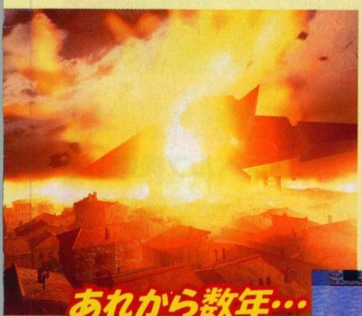
『アークザラッド』の物語はまだ完結していなかった！ 前作のエンディングを見る限り、確かに世界は崩壊した。けれど、わずかながら生き残った人々も存在したのである。彼らは互いに助け合い、前向きに日々を過ごしている。主人公アレクと親友ルッツも例外ではない。14歳という、大人とも子供ともつかない微妙な年ごろのふたりはまだ見ぬ世界に夢をふくらませていた……。『2』で好評だった「データコンバートシステム」（『1』のキャラクターと所持アイテムを継承）は今回も健在。そうなると、エルクやリーザ、トッシュなどのキャラクターが再登場するのは間違いない。パラメーターが忠実に受け継がれることを期待して、今から『1』『2』の総復習を始めておこう！

おや？ この村は…

『2』のヒロイン、リーザの故郷にとてもよく似ている。もっとも世界が同じなのだから、訪れる機会があっても不思議はないが。少なくともこの村は滅びなかったということだ。ホッとひと安心のワンシーン。



◀ちょっとだけ見える風車と、リーザの友達パンディットっぽい犬が証拠。



◀ロマリア空中城が墜ち、世界は邪悪なる闇黒の支配者に破壊された。



◀前作のマップには段差こそあれ、この「奥行き」は感じられなかった。キャラの等身も少し上がっている。



▲戦闘システムは従来のものを踏襲しているようである。見た目は『2』に近い。

あれから数年…少年は旅にでる







▲▶『2』のように、ハンターギルドで仕事を斡旋してもらえるのかもしれない。



RUTS ルッツ
アレクと同じ辺境の集落に住む幼いころからの親友。14歳。アイテムコレクターとして尽きることない欲求を満たすため、旅に同行することに。

CHERYL シェリル
母親を早くに亡くし、父親も「大災害」で失った少女。勝ち気な性格とその行動力でみんなを引っ張る。ガンマンの素質を持つ、やはり14歳。

もうすぐアニメ放映も開始！

来る4月5日よりWOWOWのノンスクランブル枠、毎週月曜19：00から放映。気になる内容は『2』のストーリーをベースに、ゲーム中では語られなかったエピソードを織り交ぜていくもの。インターネット端末がある人は、ゲームの開発元、アーク・エンタテインメントのホームページにチェックを入れてみよう！



詳細はこちら アーク・エンタテインメント ホームページ
http://arc.scei.co.jp/

緊急レポート

プレイステーション後継機ついに発表!!

次世代PS(プレイステーション)でなにが起きるか?

3月2日に行われた発表会で、ついにベールを脱いだ"次世代プレイステーション"。その驚愕のポテンシャルは、いったい何を可能にするのか。その可能性を探る緊急リポートをお贈りする。

文・編集部／写真・中村修介、藤田正弘





▶圧倒的なグラフィックパワーを誇る次世代PS。今冬の日本発売に向けて、すべては動き始めた。

グラフィックだけではない次世代PSのポテンシャル

各ゲーム雑誌はもちろんのこと、一般の新聞・週刊誌でも大々的に報道されたプレイステーションの後継機"次世代プレイステーション"。ここでは、これまでに発表されたその概要から、この新世代のマシンの全容に迫ってみたい。

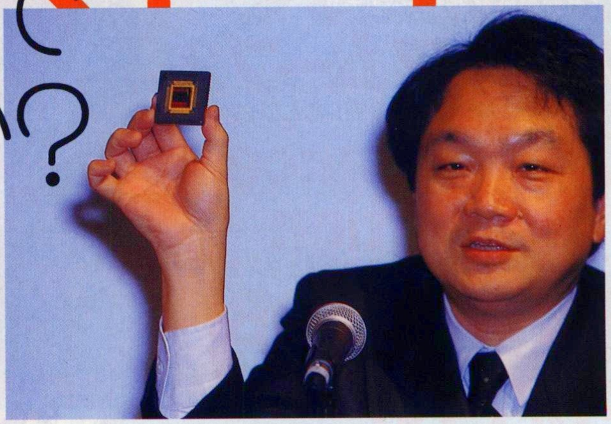
まず、その最大の特徴は、なんといってもゲーム機の核となるCPUに128ビットCPUを採用している点にある。完全な意味での128ビットCPUは世界初であり、当日配布された資料によれば、その演算能力は科学技術用の大型スーパーコンピュータに匹敵するという。しかし、どれだけの計算能力を持っているかは、実はゲームにはそれほど影響を与えるわけではない。むしろ、この圧倒的な能力によって何が可能になるか、が問題となる。

そこでSCEが提案したコンセプトが「エモーション・シンセシス（情緒合成）」だ。ゲームに登場する「キャラクター」たちが、まるで本物の感情を持っているように振る舞う。また、モニターのなかの「世界」が生き生きと輝くことを可能にしよう、というコンセプトだ。そしてそれが、リアルタイムに生成される、というのが最も大きな特徴になる。今までのゲームは、あらかじめ用意されたデータを読み出すのみで、プレイヤーは決められた筋道をたどっていくようなものが大半だった。しかし、この「エモーション・シンセシス」が本当に実現したとすれば、まったく新しい世界が現れるだろう。前述の128ビットCPUは、そのために必要な演算能力を持つために、要請されているのである。

詳しくは、後半のインタビューに譲りたいと思うが、このほかにも、プレイステーションとの下位互換が可能になった点、微小ポリゴン描写の場合で最大毎秒7,500万個もの描画を可能にしたグラフィックス・シンセサイザの採用、またメディアに、従来のCD－ROMに加え、大容量のDVD－ROMを採用した点などが、特徴としてあげられる。

また、これからのゲームのメインストリームを担う大きな要素のひとつとなりそうな通信には、PC－Cardによって対応。USBポートやIEEE1394といった新基準を採用している点も注目したい。

未来のスタンダード・ゲームマシンとして、第1歩を踏み出した"次世代プレイステーション"。その能力の高さには驚かされるばかりだ。



▶発表会のあと行われた記者会見で公開された、グラフィックス・シンセサイザ。毎秒7，500万ポリゴンの最大描画性能を持つ。

次世代プレイステーションの仕様概要

CPU	128bit "Emotion Engine"
クロック周波数	300MHz
キャッシュ・メモリ	命令：16KB、データ：8KB+16KB（SP）
メイン・メモリ	ダイレクト・ラムバス（Direct RDRAM）
メモリ容量	32MB
メモリバス・バンド幅	3.2GB（ギガ・バイト）／秒
コ・プロセッサ	FPU（浮動小数点乗加算器×1、浮動小数点割算器×1）
ベクトル演算ユニット	VU0+VU1（浮動小数点乗加算器×9、浮動小数点割算器×3）
浮動小数点演算性能	6.2GFLOPS／秒
三次元CG座標演算性能	6,600万ポリゴン／秒
圧縮画像デコーダ	MPEG2
メディア	CD-ROM／DVD-ROM
グラフィックス	"Graphics Synthesizer"
クロック周波数	150MHz
DRAMバス・バンド幅	48GB（ギガ・バイト）／秒
DRAMバス幅	2,560ビット
ピクセル構成	RGB：Alpha：Z（24：8：32）
最大描写性能	7,500万ポリゴン／秒
サウンド	SPU2+CPU
同時発音数	ADPCM：48ch（SPU2）＋ソフト音源数
サンプリング周波数	44.1／48KHz
IOP	I／OProcessor
CPUコア	PlayStation CPU
クロック周波数	33.8／37.5MHz
Sub-BUS	32ビット
入出力	IEEE1394,USB
通信ポート	PC-Card（PCMCIA）で対応

スクウェア、ナムコが参入を表明

圧倒的な性能の高さで注目を集める"次世代プレイステーション"だが、はやくもいくつかの大手メーカーが、参入を表明している。『ファイナルファンタジー』シリーズなどで、そのCG技術の高さを誇るスクウェアに続いて、老舗ナムコも参入を表明。記者会見では『鉄拳』『リッジ』などのメインタイトルを投入したいという考えを明らかにした。また、『ドラゴンクエストⅦ』の発売が待たれるエニックスやアリカといったメーカーも、参入を発表した。



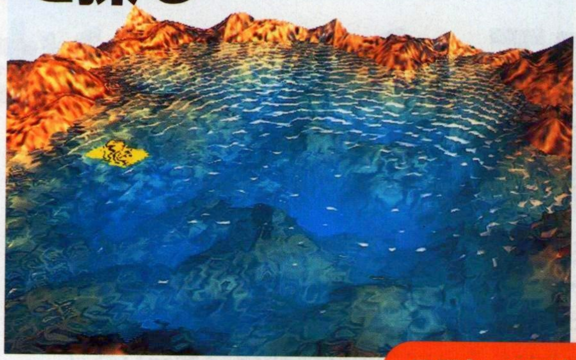
◀3月11日に行われた、新作発表会にて参入を表明したナムコ。メインタイトルを投入していく考えを明らかに。

次世代PSのポテンシャルを探る

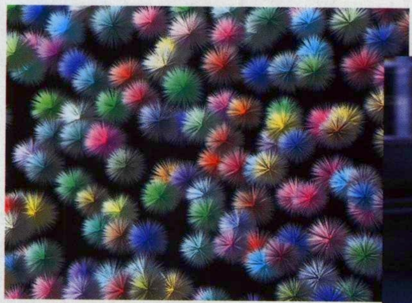
リアルタイムで世界が生成されることへの驚き

ここでは、発表会で公開されたデモンストレーションをもとに、次世代プレイステーションの性能を見ていくことにしよう。

当日は、SCEの技術開発陣によるデモに加え、『グランツーリスモ』のポリフォニー・デジタル、スクウェア、ナムコといった有力メーカー、技術力の高さには定評があるフロム・ソフトウェアの開発陣によるデモンストレーションも行われた。とはいえ、これらのデモは一枚のビジュアルとして見れば"とても美しいCG"以上のものではない。しかし、そのほとんどがリアルタイムで、それもコントローラで動かすことができるということを頭に入れておいてほしい。SCEが提唱する「エモーション・シンセシス」の片鱗が伺えるはずだ。



◀SCEの開発陣による「WAVE」。周囲の岩肌に当たる波がリアルタイムで描写される。また、水中を泳ぐ黄色の魚の姿も見える。



▶たくさんのラインで描かれた"毛玉"がさまざまな速度で、回転・移動する。風が吹くと、一斉に吹き寄せられる。

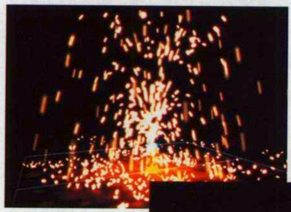
▼ポリフォニー・デジタルによる『グランツーリスモ』のデータを使ったデモンストレーション。



フロム・ソフトウェア



▲陰惨な雰囲気の墓場に大量のスケルトンが出現。ボタンを操作すると、一斉に崩れ落ち、さらには寄り集まって、巨大な骨の竜へと変形する。そのやわらかな動きには、会場からも驚きの声が。

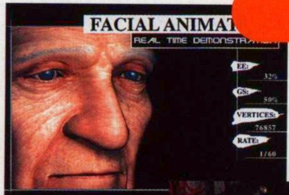


◀微小ポリゴン（パーティクル）の描画能力を示す、吹き出す花火のデモ。無数の火の球が吹き上がり、地面で跳ねる様が描かれている。



▶メインCPUに負担をかけずに、グラフィックス・エンジンのみでも、霧をかけたり、ピントを移動させたりといった演出が可能。

スクウェア



◀映画版『FF』の映像から。きめこまかなテクスチャー、ラインで描写された髪や眉毛。グラフィックパワーのすごさが垣間見える。

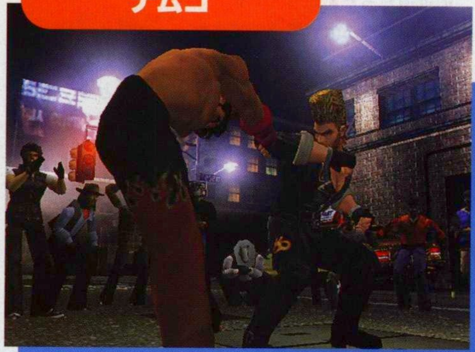


▶多人数のキャラクターが入り乱れる格闘ゲーム風のムービー。これらの動きもリアルタイムで生成されている。



▲CMなどでもお馴染みの『FFⅧ』のダンスシーンを、次世代プレイステーション上で再現。コマ落としやワイプといった演出がリアルタイムで行われた。

ナムコ





▲▶ナムコは『鉄拳3』のデータを使ったプレイアブルなデモ（上）を作成。右では、開発にあたった山田氏へ感触を聞いている。ほかにもそばかすまで見える永瀬麗子のムービーなどが公開された。

株式会社ナムコ VS開発部 山田昌紀氏

——次世代プレイステーションは、何を可能にするのでしょうか？　より具体的には、『鉄拳』は、次世代PS上ではどんなふうに変わるのでしょうか？

「鉄拳チームプログラマの山田です。次世代PS版『鉄拳』の開発はまだ始まってません。ですから具体的に"こうする"ではなく、次世代PSでは"こうしたい"という形で話をしたいと思います。まず、キャラクタモデルは桁外れのポリゴン性能により、細部に至るまでディテールが表現され、顔の表情・筋肉の動き等により、感情の個性を表現できます。また、高度の物理計算処理能力によって、動き自体にも感情の個性を反映させられるようになります。例えば"殴られて痛い！畜生、殴り返してやる！"のような感情表現や、キャラによっては"殴られても痛くない！　俺は不死身だぜ"のような表現を、文字や音声ではなく映像表現としてできればと思います。あと、今までの地面や背景ではなく、ゴツゴツしたアスファルト・カチカチのコンクリートの電柱にぶつけられると"痛ってぇー"でしょうし、ショーウインドウの中に相手キャラをぶっ飛ばしてガラスを粉々にすると"スカッとする"でしょう。また、CD−ROMに加えてDVD−ROMも採用されることによってデータサイズの制限が大きく変わります。キャラクタ1000人からセレクトというのも可能です。1000人もいれば、赤ちゃんからお年寄りまで数多くのキャラクタを用意でき、面白くできそうです。もちろんエンディングムービーも1000種類。ミニゲームも……。でもこれでは開発期間が長くなり過ぎるので、だめですねぇ」

——次世代PSの最も特徴的な部分、最も魅力を感じる部分はどこでしょうか？

「今回のデモ（注：発表会で上演された『鉄拳3』のプレイアブルデモ）では制作期間が短期間だったため、性能の数10%、表現力では数%しか活かせませんでした。特にマテリアル（素材）やエフェクト（特殊効果）の部分では、全て既存のハードウェアでもできることしかしておらず、デザイナの方々からの不満は多いです。これに関しては次世代PSの能力と時間さえあれば解決する問題で、そのときには今回とは全く異なる、今まで見たことのない映像表現になるはずです。また、次世代PSの話題では、その最大ポリゴン数が引き合いに出され評価されていますが、実はそれ以上にフィルレート（描画力＝塗りつぶし能力）が最大の魅力です。これで何をするかは各メーカーの想像力にまかされていますが、これとEEの演算能力とを組み合わせることで、新たなゲームが誕生する可能性に期待し、挑戦していきます」

緊急インタビュー

「エモーション・シンセシス」が可能にする世界



SCE　開発研究本部
ソフトウェア開発部部長　岡本伸一氏に聞く

その圧倒的な性能で周囲の期待をうわまわるマシンとなりそうな"次世代プレイステーション"。その開発責任者に聞く、これだけのマシンを必要とした理由。そして、その可能性。

エモーションをネタにグラフィックスを見せる

——次世代プレイステーションのコンセプトというのは、当初どんなものだったんでしょうか？

「グラフィックスについては、ＰＳでひとつの方向性が見えてきたんです。ポリゴンを導入したことで、しっかりした世界をつくることもできるし、それをリアルタイムで動かすこともできる。これに関しては、より性能が高くなってくれればいい。後継機については大丈夫だろう、と。

そこで考えたのが、コンピュータグラフィックス（ＣＧ）だけでこの先ずっとゲームをつくっていくのかっていう部分だったんです。つまり、一枚一枚絵をベースにして、ゲームをつくるという考え方がいいのかどうか。そうではなくて、コンピュータの中にキャラクターが住む世界をつくってしまって、それをたまたまある形に見せている。それが目指すべき新しいＣＧなんじゃないか、と」

——それが、今回の“エモーションシンセシス”というコンセプトにつながるんだと思うんですが、これって結構わかりにくいと思うんです。というのも、例えば、ＰＳによって３Ｄの表現が簡単にできるようになった。それはコンセプトとして非常にわかりやすかったと思うんですよ。絵としてわかる。

「そうですね（笑）。絵ですから」

——ですけども、先日の発表会やその後の記者会見での説明とか、いろいろ見て感じるのは、ある意味、見えないものを相手にしてるのかなっていう。

「具体的な姿形はないんです。見せるための手段にはＣＧがある。で、それで見せる物がエモーションだという考え方なんです。逆の言い方をすると、ソフトウェアでエモーションをつくってやって、それをネタにしてＣＧを動かすということですね。

いくらポリゴンがたくさん出たとしても、もちろん一枚一枚の絵は綺麗になるんですけど、それをつなぎ合わせて世界をつくるというアプローチをしている間は、やっぱりポリゴンをどう配置するかとか、そういう部分に時間を費やしてしまう。その流れのまま、次世代、次次世代までいけるのかって考えると、ちょっとたりないんじゃないか、と。

ＰＳでポリゴンを提案しましたよね。そのいちばん大きいメリットは、モデリングだと思うんです。一度キャラクターや世界をつくってしまえば、アングルが変わってもつくりかえずに使えてしまう。それまでは、スプライトで絵を何枚も描いて動きをつくって、カメラをずらせば、もういちど同じ枚数の絵を描かなければいけなかった。でも、ポリゴンでキャラクターをつくっておけば、あとはプログラムでどのアングルで立たせて、動かすかを決めるだけですよね。そういう意味では、２次元だった時にくらべて、データの使いまわしはやりやすくなってる。

で、今回はさらに、つくったキャラクターを単に使いまわすだけじゃなく、それがどんな風に動くかとか、反応するかというプログラムの部分も、使いまわしができるんじゃないかと考えているんです。一種のオブジェクト指向みたいな考え方なんですけど、キャラクターが単なるモデルだけなのではなくて、プログラムもくっついてくる。そういうものをたくさんつくって世界に配置しておけば、キャラクターに勝手に反応してくれる。近寄ると追っかけてくるかもしれないし、話かけてくるかもしれない。話かければちゃんと答えを返してくれる」

——オブジェクトがそれらしく反応してくれる。

「エモーションシンセシスは、そのあたりをさらに高度化していこうと。単純に、話かけたらこう言葉が返ってくるというのではなくて、まわりのシチュエーションに呼応して、反応を変えてくる。そういう部分をキチンとプログラムできるようなハードウェアを用意しましょう、と。

そういうことは、計算が遅いとダメなんです。グラフィックの計算をやってる時に、その人工知能の部分が弱くなってしまうとダメなわけで、そこはチップをわけてある。まずハードウェア、チップそのものの設計の部分でそこをつくりこんでいるんです」

——この次世代ＰＳが世に出ることによって、ゲームはどんな風に変わると思いますか？

「そうですね……ゲームそのものではないですけど、つくり方に少し新しい方向が出てくるんじゃないかなというふうに考えてます。というのも、ＣＤ－ＲＯＭマシンでのゲーム制作は、どんどん大規模になってますよね。人数が多いっていうだけじゃなく、データ量が多くなってきた。最初の８キロバイトのカートリッジが、何メガビットになって、ＣＤ－ＲＯＭになって、さらには何枚組っていう。それはやっぱり、ハードウェアがたくさんのデータを扱えることができるようになったということもあるし、データを増やすことが新しい表現を実現するいちばんの近道だったと思うんです」

——いわゆる大容量化ですよね。

「今回もＤＶＤ－ＲＯＭを載せたわけで、大容量化の道は一応辿ってはいるんです。ですけども、エモーションシンセシスというコンセプトは、データを



◀「エモーション・シンセシス」の特性をよく表しているデモ。シンクのなかに浮かぶ物体は、それぞれ属性を持っていて、コントローラで動かすことにより波が発生。ほかの物体にも影響を与える。水の表現に、まだ改善の余地があるとはいえ、驚きだ。

大量に利用して新しい表現をつけ加えていこうというスタンスではなくて、プログラム、世界をつくることから新しい表現を生み出しましょうということなんです。グラフィックデータが膨らんできたのに対して、プログラムの地位がちょっと下がり気味なんじゃないか。やっぱりコンピュータなわけですから、プログラムで新しい表現をつくっていくという運動を（笑）、運動だけじゃなくてハードを出したい。

とはいえ、３人ぐらいでソフトができるというわけにはいかないんでしょうけど、プログラマーの方の仕事をある程度増やすことによって、新しい表現を生み出すという流れが出てきてくれないかな、と期待してます。僕も８ビットの頃、ゲームをつくってたんですけども（笑）、当時はゲームプログラマーってひとり一作だったんです。３カ月くらいで１本つくって。中身が全然違いますから、比較にならないし、その時代に戻れるかというと戻れるわけはない。でも、どんどん人数が増えてくばかりだったゲーム制作チームの構成が変えられる。そういう新しい方法も使えますよ、と提案したいですよ。必ずしも使わなくてもいいんですが、新しい方法も使えるし、そういう機械になってます。プログラマー復権（笑）というとグラフィックの人たちに怒られそうですけど（笑）、プログラマーが活躍できる場が広がって欲しいなと、思ってるんです」



エンタテインメントだから飽きられたらおしまいなんです

――これは、雑誌や新聞などでも不安要素にあげられてましたけども、128ビットＣＰＵという世の中で初めてのものを今年の冬から発売しようとしてるわけで（笑）、はたして大丈夫なのか、と。

「まあ、つくれると思ってます（笑）」

――作れないと思ってたら、発売するとか言わないですけどね（笑）。

「あとは量産、何十万個とか何百万個とか、そういう数でつくれるのかという話ですよね。ＳＣＥでは半導体のエンジニアが社内にいて、半導体がどんなふうに設計されて、どういうふうにつくられるというのを逐一、半導体メーカーの人と一緒に見てる。やっぱり最先端のことをやっていますから、思わぬトラブルが起こったり、もしくは起こる可能性があったり、それはたくさんある。それに対して、ちゃんとスケジュールを守って、しかも状況を細かく把握して対策を講じていくことも必要でしょう。それを半導体だけではなくて、基板やライブラリをつくる人までさかのぼってケアしてます」

――でも、ゲーム会社がそこまでやるというのもすごい話ですよね。

「そう思います（笑）」

――今回、それこそISSCCで発表するような新しいチップをつくったり、それを生産する工場をたてたり、すごい規模じゃないですか。どうしてそこまでやらなきゃいけなかったんでしょう？

「それは、現行のＰＳがそこそこ成功してしまっているからですね。今のＰＳとどれくらい違うものをお出しすれば、次の世代のプレイステーションとして受け入れて頂けるのか。これは本当にもう悩みました。５年間、次世代ＰＳの仕事をしている間、ずっと。で、ある日悩むのをやめたんです。ＣＧのマシンとして制作者のみなさんが本当はどれくらい性能が欲しいのか、聞いちゃった方がいいんじゃないか、と。それで、ＳＣＥのＣＧ制作チームや実際にゲームをつくってるグラフィックス担当の方と話をして、こういうものがやりたい、これくらいできたら嬉しいというのがどのくらいの性能かを数えてみたら、１万倍でも足りなかった（笑）」

――（笑）。

「10万倍まではいかなくてもいいんだけどとか、そういうレベルだったんですよ。その話はすごくインパクトがあって、俺たちは今まで何やってたんだろう。１に対して10倍とか、最初はそういうところからスタートしてるんですけども、それでいいのか。やっぱりゲームつくる人たちがいちばん欲しいところに行くのが当たり前ないんじゃないか、というふうに発想の転換ができたんです。ゴールとしてそういう大きな数字があって、そこに辿り着くためにはどういうチップをつくらなきゃいけないとか、数を確保しなきゃいけないとか、そういうふうに逆算していくと、あれだけの事をやらなければいけない」

――こういうふうに、どんどん上のマシンを出していくというのは、仕方がないことなんでしょうか。

「これもやっぱりエンタテインメント・ビジネスですから、飽きられてしまうとダメなんですよ。お客様の注目が他の所にうつってしまう。それはきっとミュージシャンと同じだと思うんですけど（笑）、同じようなアルバムをずっと出してれば、２枚目までは売れるかもしれないけれども、３枚目は誰も買わなくなる（笑）。ハードについても同じことが言えると思うんです。２枚目を１枚目とどれくらい変えることができるかを常に意識しなきゃいけない。そこで手を緩めてしまうと、もう先がなくなってしまうと思うんです」

開発者に聞く次世代ＰＳ ２

株式会社ナムコCS開発部 **吉沢秀雄**氏

いつも新しいハードが登場すると思うことは、そのハードでしか実現できないことは何かということです。やはり、ハードというのはソフトがあって初めて意味を持つものですから、それが何をもたらしてくれるのかが非常に重要でしょう。そのハードがあって初めて実現できること、しかもそのハードがなければ成立し得なかったゲームというものを目指していくべきだと思っています。例えば、今話題のワンダースワンにしても、このハードがあって初めて存在しうるゲームというものがあると思いますし。

また、私たちがゲームを創る時の動機には、もちろんユーザーの方たちに喜んでもらえるものを創るというのがあるんですが、それ以前にその最たるものとして、まず自分たちが見てみたいもの、感じてみたいものを創りたい、ということがあると思うんです。その面で、今度のハードには、まだ見たことがないもの、感じたことがないことがたくさんあると思いますし、非常に楽しみでもあります。

そういう意味では今度の次世代プレイステーションのスペックは現時点で究極のものだと思います。とにかくグラフィック面での進化が半端じゃない。今までの何倍も緻密な映像、複雑な動き、綺麗なグラフィック、広大な空間などが実現できるようになるでしょう。水や光といった表現がよりリアルに（あるいは現実を越えたビジュアルとして）描けるようになる。空気の透明感とか、暑い、寒いといった温度感なども表現できるかもしれません。また、煙や炎といった自然界の複雑な動きがまさに実在感を持って表現できるようにもなるでしょう。さらに言えば、この世に実在しないものを画面の中で、まさに実在するかのように表現することも可能になると思います。それも一種のリアリティだと思いますし。

さて、それではその有り余る表現力を以ってして一体何を創るか、それが問題です。それは今からナムコ全体として考えていくことなので、今は具体的には何もお話できないのですが、ひとつ言えるのは、『遊びをクリエイトする』ということは忘れたくない、ということです。つまり、次世代プレイステーションのもたらす表現力や演算処理能力を、単にグラフィックを向上させることに使うのではなくて、何らかの「遊び」に結びつけていくことを考えていきたい。私自身今までビジュアルとゲーム性の相互補完というか、相乗効果というものを常に追求してきたということもあるんでしょうが、どんなに立派な映像になっても、それが遊びと無関係に入っていたのではゲームをプレイすることの一体感がなくなってしまうし、むしろ邪魔な存在になってしまう。そうはしたくないなと思っているということです。ただ、これからその「遊び」自体も変化し、広がっていくだろうとは思います。次世代プレイステーションの表現力が、「あっ、確かにこれも遊びなんだな」と感じられるものを創造する可能性は十分あると思います。そういう瞬間に出会えることを非常に楽しみにしています。

プログラムで世界をつくることから、新しい表現が生まれてくる

ハイパーポケットステーションニュース

HYPER PocketStation News Vol.5

『スパイロ』『サガフロ2』など、大作がめじろ押しの今月。ポケステ対応ソフトも増えて、ポケステライフもこれからますます楽しくなる予感。では新作をチェック!

今月は大漁!? 対応ソフト5本をプレビュー!

要チェック!! 5月に発売されるポケステ対応ソフトをチェック!!

ポケステ用ソフトは育成ゲームが大流行 いつでもどこでもキャラを育てまくれ!!

今月のポケステ対応ソフトの内容は、なんの偶然かゲームキャラクターの育成モノが多い。それだけに内容も濃く、ポケステでも遊びがいが出てくる。使用ブロック数も多めに必要だが、遊んだ結果（育てたキャラクター）を本編に反映できるのは嬉しいかぎり。今後も本編、ポケステともに十分遊ばせてくれるソフトが増えることを願いたい。

その一方で、『愛蔵版　封神演義』のようにポケステの存在をいかしてリニューアルされたタイトルの登場も見逃せない。ポケステファンにとって、メーカーのこのような工夫も歓迎したいと思う。



◀▲ポケステ対応のほか、様々な部分が強化されたコーエイの『愛蔵版　封神演義』。こうした形での対応も大歓迎です。

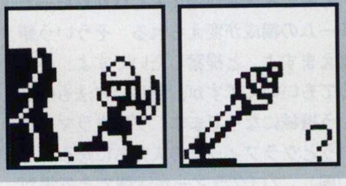
●4月～5月に発売予定のソフト

タイトル	メーカー	発売日
4月発売		
愛蔵版　封神演義	コーエイ	4/1
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3～旅立ちの詩～	コナミ	4/1
サガ フロンティア2	スクウェア	4/1
スパイロ・ザ・ドラゴン	SCE	4/1
デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	4/8
おみせde店主	テクノソフト	4/8
ワールドスタジアム3	ナムコ	4/8
太陽のお告げ	プログレス	4/22
5月発売		
レーシング ラグーン	スクウェア	5/27
モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	5/27
ポケットダンジョン	SCE	5月予

サガ フロンティア2

●スクウェア　●価格¥5,800　●ポケットステーション容量2～4

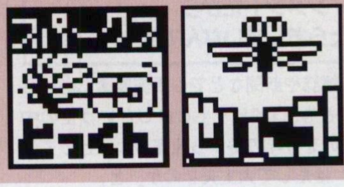
ダウンロードできるのは、ふたつのミニゲーム。ひとつはアイテム発掘ゲーム「GO!GO!Digger」、もうひとつは戦闘時に使う“連携履歴”を保存、ほかのポケステと交換できる「コンボポケット」だ。どちらもあればうれしい便利なツールである。


◀アイテム発掘は、穴掘り時間によって結果も変化。コンボポケットは、自分の技を見せたり交換できる。

スパイロ・ザ・ドラゴン

●SCE　●価格¥5,800　●ポケットステーション容量10

本編で「トンボのタマゴ」を見つけると、それをポケステに移して飼育できる「とっくん! スパークス」で遊べる。強いトンボが育ったら本編に戻すと、ゲームを多少有利に展開できるように。飼育自体も、もちろんけっこう楽しめたりします。

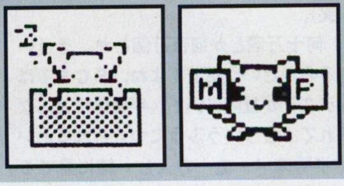


◀タマゴの種類も様々で、かえるトンボもいろいろ。特訓や散歩、食事をさせて、強力なトンボを育てよう!

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●アトラス　●価格¥5,800　●ポケットステーション容量10

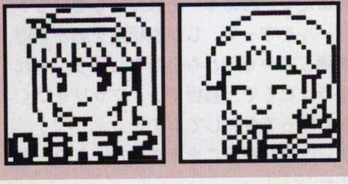
本作のポケステ用ソフトは、悪魔の育成ゲームだ。ある場所で売られている“飼育悪魔”を購入してポケステにダウンロード。ミニゲームや食事、睡眠のコマンドを使って悪魔を育てていく。もちろん、育った悪魔は本編で仲間にできるのだ!


◀自分のパーティに加える悪魔を育てられる。時間をかけすぎても、本編はエンディングを迎えてしまう!?

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3～旅立ちの詩～

●コナミ　●価格¥5,800　●ポケットステーション容量3

ポケステで女の子たちのメッセージが見られたり、シナリオをプレイしたりできる、ファン必携のポケステ用ソフト。オリジナルの12人に、ドラマシリーズの秋穂みのり、美咲鈴音も登場! 全員をときめかせるとさらにふたり追加されるのだ。

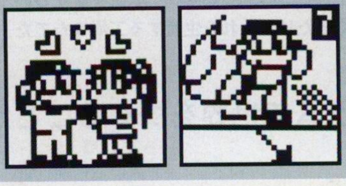


◀ときメモキャラといつも一緒。時間によって変化するメッセージを、キミは逃さずすべてキャッチできるか!?

ワールドスタジアム3

●ナムコ　●価格¥5,800　●ポケットステーション容量6

以前より好評の育成モードから、「分身くん」のデータをポケステにダウンロード、ポケステで育てることができる。3つのミニゲーム（トレーニング）で鍛えて、瞑想で新打法、新投法を開発できる。強力な選手を育て、チームに迎えよう!


◀2時間で1日のメニューを消化し、最大30日までのキャンプを行なえる。自分で育てた選手を活躍させよう!

目指せ！　宇宙一のポケットゲームプレイヤー！

Pocket MuuMuu™ ポケットムームー



ポケットゲームハイスコア競争!!

いよいよスタート！

■バラエティゲーム	■価格¥4,800
■SCE	■メモリーカード容量①
■発売中	■ポケットステーション対応②〜

全国の『ポケムー』ファンに朗報！　今月からポケットゲームのハイスコアランキングがスタート！　みんなの応募待ってます!!

だってポケットゲームを遊ばないと損じゃないか!!

もう『ポケムー』を完全制覇したというツワモノもいることだろう。そこで今月から、本誌ではポケゲーのハイスコアを集計して、ポケムーの新しい遊びをひとつつくっていきたいと思う。それにともない、今月はポケゲーを簡単に集める３つの情報を紹介しよう!!

Tips:1 足場とファンとクジラを買おう!!

これはムームーパークで楽にポケゲーを集める方法。「どきどき足場セット２」と「ふわふわプロペラセット１」、それに「Go！Go！くじら」があれば、最初から置いてある宝物はすべて取れるのだ！パークに入ったら、くじらに乗ってジャンプシューズをゲット。すると３段ジャンプでどこにでも行けるようになるのだ。



▲足場とファンの次にこれを買う。コインは貯めてね。

▼買ったらパークでこの宝箱を取り、３段ジャンプ可能に。

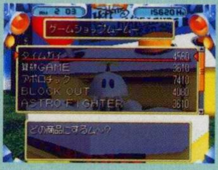




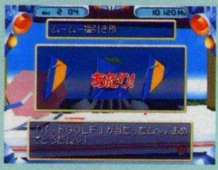
▲こんなところにも行けるように！　足場もあれば完璧だ。

Tips:2 スピードくじをあなどるな！

当たるか外れるかわからないスピードくじ。１回500Muなので、外れるとけっこう悲しいけど、ポケゲーがショップにあるうちは、当たれば１コ数千Muのゲームが500Muで買える計算になる。



▲ゲームはいっぱい。でも所持金はいっぱいじゃない……。



▲そんなときこそスピードくじ！　６回に１回当たれば得。

Tips:3 見にくいイベントを見る方法！

これはもうお気づきのユーザーも多いだろう。例えばなかなか安売りのイベントが見られないなんて人は、オプションで日付を操作すれば、いつでも安売り日にできる。時間のイベントも同様だ。



▲夕方の１時間しか見られないイベントは、こうして……。



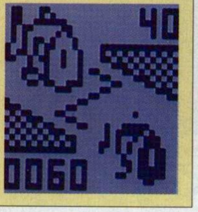
▲これで簡単に見られる。ちょっと反則技だけどね。

今日よりチャレンジを開始するポケットゲーム

ハイスコアは、毎月ここで発表するゲームのみ集計していく。ただし、一度発表したゲームは今後もずっと集計するから、いつまでもがんばってほしい。プレイはポケステじゃなくてもOK。ポケステを持っていないユーザーも、ガンガン応募してほしい。しかし、全部が全部PS本体で遊ぶのが有利とは限らない。よく考えてアタックしよう。なお、優秀者にはSCEより賞品のプレゼントもアリ！

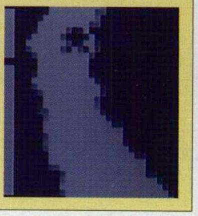
はめ込みブロック

ハイスコアのポイントは、いかに図形を暗記するかと、それにどれだけ的確に絵柄を回転させられるかだろう。予想されるスコアのボーダーラインは700点以上といったところか。



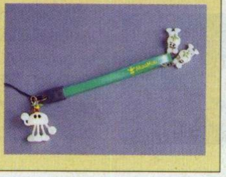
DropZone

壁の出現パターンによっても難易度が変わるが、ポイントはなんと言っても集中力。長く続けるためには、適度に休息を挟むことも重要かもしれない。PS本体でのプレイがやや有利。



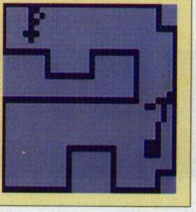
応募方法

住所、氏名、年齢と応募するゲーム名、スコアおよびスコアを証明できる写真（ビデオも可）を封書に入れて、〒102-8679 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション編集部「ポケムーハイスコア競争」係までお送り下さい。各部門の最優秀応募者には、右のムームー星人ストラップをプレゼント！（締切りは毎月10日）



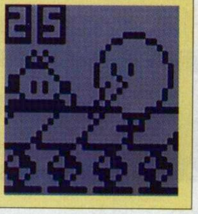
パットGOLF

ある程度限界が見えやすいポケゲーだが、その壁を打ち破るスコアがくることを楽しみにしている。それには大胆な攻めが要求されるだろう。予想されるスコアは1800点程度か。



組み立てキーウィ

プレイヤーによって向き不向きがハッキリ出そうなタイトル。しかし慣れればかなりプレイし続けられるので、どこまでのハイスコアが出るのかかなり楽しみだ。2000点以上が基準？




MACROSS THE MOVIE
劇場版公開15周年記念
15th ANNIVERSARY
PlayStation
伝説のアイドル"リン・ミンメイ"の
歌が、人類を救う!
戦闘種族ゼントラーディ軍との壮絶な宇宙戦争。
その戦局を左右する重要なカギが、ミンメイが歌う
ラブソングにあった・・・。
ストーリーを体験しドラマに参加していく新スタイルの
シューティング、いよいよ発進!!
3大特典!
1.マクロスVF-X2体験版
2.PATLABOR THE GAME Ver.2.0 体験版
3.リン・ミンメイ最後のメッセージカード
(初回生産商品限定)
驚異のリアル・ドッグファイト、発進!
第3者の視点が自由に動きながら、
敵機と自機を同時に補足し続ける、
世界初のカメラ・システム
「バリアブル・ビュー」を搭載!
MACROSS VF-X 2
©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL
3Dシューティング・ゲーム/夏発売予定/
アナログジョイスティック対応予定/価格未定
イラスト:美樹本晴彦
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
横、逆、縦に変化するスクロール!
迫力の超美麗ムービーシーン!
ストーリーアクションシューティング(1プレイヤー専用)
本編2枚+(マクロスVF-X2体験版&PATLABOR THE
GAME体験版Ver.2.0 1枚付)計3枚組SLPS 02005~7
6,800円(税抜)
©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL
4月発売予定!!
EMOTION
感動、冒険!
販売元・お問い合せ先 バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1−3−5 SEFビル
[東京第2営業所] TEL.03-5828-3005 FAX.03-5828-3010
画面写真は開発中のものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ハイパーレビュー
HYPER REVIEW

3月18日～4月15日発売予定

今月の超注目ソフトはこれだ!!

発売直後&直前の最新ソフトを徹底レビュー！

『ウンジャマ・ラミー』『サガ フロンティア2』『スパイロ・ザ・ドラゴン』『電車でGO！2』ほか、今月も要チェック!! の全24タイトルを一挙にレビュー!!

今月レビューしている24タイトル

- ■ウンジャマ・ラミー
- ■サガ フロンティア2
- ■スパイロ・ザ・ドラゴン
- ■電車でGO!2
- ■ギャロップレーサー3
- ■チョコボレーシング ～幻界へのロード～
- ■マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
- ■ミスティックアーク -まぼろし劇場-
- ■ミリオンクラシック
- ■めざせ！ 名門野球部
- ■子育てクイズ もっとマイエンジェル
- ■サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇
- ■RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～
- ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS
- ■To Heart
- ■闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～
- ■全日本プロレス ～王者の魂～
- ■ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ～旅立ちの詩～
- ■クラシックロード2
- ■デビルサマナーソウルハッカーズ
- ■ワールドスタジアム3
- ■ダンスダンスレボリューション
- ■スーパーロボット大戦F 完結編
- ■バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX

レビュアー

※レビュアー名は五十音順です

阿部美香
すいません。今の私は『GUNPEY』モード。電車の中でWS仲間を見かけないのがちょっと寂しい。

加川 良
今月は、なんか魅力的なゲームが多いように感じる。PS2のオーラが間接的に心理に働いているのかな？

植竹貴史
3Dより2DCGのほうが好きな私は「PS2にスプライトはあるの？」と、とぼけたことを聞きたくなる。

川内丸武史
最近は携帯ゲーム機に食指がよく動く。今回のターゲットは「ワンダースワン&GUNPEY」。サル状態。

岡安 学
今のところの情報でPS2にいちばん期待するのはdts。いよいよゲームも立体音響時代に突入か？

高橋祐介
すべては杞憂だった。あと1ヶ月くらいは『サガ フロンティア2』を遊ぶだけで過ごしたい。ダメすか？

奥山ともかず
楽器買って練習してたら、練習しすぎで右手親指が腱鞘炎に。ゲームをプレイしてても痛みで泣きが入る私。

竹石和幸
『モンスターファーム2』に熱中。レアなヤツを探すより、もっぱらモッチーの育成に励むこの頃。

武田宗典
ワンダースワンの『GUNPEY』は、パズル好きなら触っておきたいゲームだと思う。アーケード化希望。

日暮茶坊
いつのまにか、ゲーム制作に携わることになりました。しかし、まだタイトルも決まってなかったり(涙)。

玉利 越
最近、ここ数年のPCゲーム（18禁）を研究中。ゲーム機のゲームより、作者が見える感じがして楽しい。

藤井 浩
水族館を巡って日本1周してきました。今年度の目標は「くらげのように生きる」に決めます。

丹治正行
『マインドストーム』とかいう、モーター付きLEGOをパソコンで動かせるソフトがあるらしい……気になる。

政綱大介
やっとカートレースで勝った。当然ながらゲーム大会で優勝するよりも嬉しいね。やっぱレースはいいよ。

とだひでみ
今月は好みのソフトが多い。中でも『ライジング・ザン』を強力プッシュ。DC『エアロダンシング』も好き。

丸山喜大
今月はKIDさんでゲームのシナリオ制作に関わらせていただいてます。詳細は次号！(宣伝だな、これじゃ)

野本由起
『To Heart』をプレイして、会社のトイレで涙をぬぐう。こんな生活は自分でもどうかと思うが。

宮 昌太朗
まったく頭が働かない状態でゲームを遊ぶと、どんなものでも面白く見えてくるから不思議。疲れるけど。

10▶1 客観評価　A▶C 主観評価

客観評価はゲームの完成度を、主観評価は各レビュアーの個人的好み（とても好き＝A、好き＝B、普通＝C）を基準に、すべて「マスター版」「マスター版に準ずるもの」をプレイしています。

ウンジャマ・ラミー

●SCE ●リズムアクション ●3月18日発売 ●価格¥5,800



『パラッパラッパー』のスタッフが贈るリズムアクション第2弾。ルールは前作と同じ。次々に出現する先生のリズムに合わせてタイミングよくボタンを押していく。主人公はギタリストのラミーちゃん。テーマはロック。今回は2P対戦、協力プレイが可能になった。幕あいのムービーも相変わらずの楽しさ。

ロックはラップより難しいのか？

ロックと言っても、8ビートやシャッフルだけじゃなく、ファンキーだったりスラッシュぽかったりとバリエーションがいっぱいで楽しい。先のリズムをとる相手は、あくまで歌できてるのに、パラッパと違って、そこをギターで返すのがとても面白い。今回は割と長めのフレーズや、裏拍からの掛け合いなど、お手本があって、さあ次というわけでなく、音楽的にも完成度が上がっている。ただし、その辺の要素のせいで難易度が若干高めになっている。とはいえ、それも曲を覚えて回数をこなせば問題ないだろう。(奥山)

9 A

てゆうか、発売日に買っちゃいました。

超クール。カッコイイ。あらゆる面でセンスバツグン。マニュアルもいい。実は前作やったことないんだけど、コレはコレですんごい面白い。思わず『パラッパ』と合わせて買っちゃうところっていうか、買うねコレは。ステージ4まては比較的すんなり進めたけど、そこからが結構ムズいね。L／Rボタンって使わないほうがいいんじゃないかなーとも思うけどこれは伝統なんでしょうな。曲によって音量が微妙に違う点と、若干ムービーが荒いのがオレ的にマイナスポイント。でもコレはヒットすべきソフトだね。(政綱)

9 A

ギターって楽しいのかもしれないよ

音楽やダンスを題材にしたゲームで『ウンジャマ』のようにライブをするゲームは少ないよね。指示どおりにギターをプレイしなくても、少しくらい間違ってもかまわない。むしろ音楽に合わせてアドリブでプレイできたほうが得点が高いのさ。評価がクールになり、アドリブでバリバリ弾きまくって1曲終わったときの達成感といったらたまらないよ…前作『パラッパ』を越えているんじゃないかな。曲もなかなかツボをついていて、なんかギターって楽しいのかもって思わされちゃったよ。ちょっと難しいけどね。(武田)

9 A

サガ フロンティア2

●スクウェア ●RPG ●4月1日発売 ●価格¥6,800



重厚な世界観の歴史ファンタジー『サガ フロンティア』続編。今回は新要素として"構築型フリーシナリオ"システムを導入。最初の主人公、ギュスターヴ編で出会う仲間キャラを主役にしたサブシナリオが順次追加され、ひとつの歴史を異なる主人公のシナリオでプレイできる。新戦闘システム"デュエル"にも注目。

編み出した"技"は友達に教えてあげましょう

ヒーローやらロボやら、何でもアリの混沌とした前作に対し、ストーリーの展開や技の体系がキッチリ整理された感じ。なかでも技習得のシステムを評価したい。基本的に技は前作同様、戦闘中にひらめくのだが、「デュエル」中の動作を組み合わせることで見つけ出せるのだ。例えば「斬る」→「払う」で「十字斬り」が発動、なーんて具合に、技のイメージがしやすくなっているのが大きい。しかも組み合わせの情報は友達にフィードバックが可能。剣技や槍技などの情報を交換しあいながらプレイすると楽しいよ。（竹石）

8 A

新たな冒険のスタイルを理解してからが楽しい

最初の印象は「？」。でもゲームの仕組みがわかるにつれてプレイが止められなくなる。特に、新システムのデュエルはすばらしい。1対1の戦いが単調になることなく、実にスリリングに仕上がっているのである。これがひとりで行動するシナリオとの相性が抜群で、冒険のシチュエーションの幅が従来のRPGから一気に拡大した。まさにフロンティアの名に恥じない斬新な作品である。RPGを遊んだことがない方、あるいは今あるRPGに満足できない方に絶対おすすめしたい。逆にRPGジャンキーな方にはどうかな？（高橋）

10 A

構築型フリーシナリオに本当の自由はあるのか!?

プレイを重ねるたびに面白味が出てくるタイプだけに、一度のプレイで評価を下すのは難しいでしょう。ただ言えることは、技、術、連携、ポケステを使ったアイテム集めとヤリ込み要素は満点ということ。アイテムをすべて集め、レベルはマックスにしないと気がすまない、という人にはもってこいの作品です。ただし『ロマサガ3』をシリーズ最高傑作と信じる僕としては、"歴史"を軸としたシナリオ構成への変更は、自由度が減ったのでは？と疑問。自分の好きなキャラだけでパーティーを組む楽しみが(涙)。（丹治）

7 B

スパイロ・ザ・ドラゴン

●SCE ●3Dアクション ●4月1日発売 ●価格¥5,800



イタズラ好きのドラゴンの子供、スパイロがドラゴン国の危機を救う３Dアクション。ダッシュとグライド（滑空）など駆使し、火を吐いてアタック。広大なフィールドには数々のクエストが散りばめられているので謎解きの面白さも満喫できる。『クラッシュ・バンディクー』シリーズのマーク・サニーが制作を担当。

操作する快感は十分！ でも少々敷居高いかも？

広い箱庭の中にイベントとアクションの仕掛けをちりばめて、プレイヤーはその中で好き勝手に遊べる。加えてスパイロのアクションの多彩なこと、動きの滑らかなことで、特に目的を追いかけなくてもただいじっているだけで楽しい。設定もヘビーじゃないからだれもが安心して遊べるだろう。おれはだれかに遊ばせたくなってしまったほどだ。難をあげれば目的意識を持たせる動機づけが希薄なのと、アクションの自由度が高いぶん自由に操るには敷居が高いこと。ゲームに慣れない人は消化不良になるかも。（とだ）

9 A

爽快だけど頭も使う、滑空によるゲーム性が秀逸

滑空というアイデアが素晴らしい。時流にあわせただけの３Ｄゲームが多いなか、きちんと「３Ｄでなくてはならないゲーム性」を確立している希有な作品。難易度はかなり低めだが、決して作業的にはならない。それは滑空の浮遊感の心地よさと、「開始地点より高いところには行けない」ということによるパズル的なゲーム性のため。カメラワークは『ゼルダ』に近いが、放置しても勝手に動くことがなく、全く酔わなかった。これで「先が見たい！」と思わせてくれるストーリーがあれば最高だったんだけど。（玉利）

9 B

王道であるからこそのオリジナリティを

「３Ｄアクションゲームの王道をつくりたい」というねらいがよくわかるゲーム。画面の色使いはきれいだし、ゴチャゴチャしてないので好感が持てる。マップトリックなどもキッチリ考えられているし、グライドをはじめとするスパイロのアクションも悪くない。難易度もまずまずだと思う。でも、何か物足りない気がするのはどうしてだろうか。このゲームならでは、というおもしろさを感じることができない。要求がキツいのかも知れないけど、ここまでできているからこそ、私はさらに期待をしてしまう。（川内丸）

8 A

電車でGO!2

●タイトー ●電車運転ゲーム ●3月18日発売 ●価格¥5,800（プレミアムパック・価格¥9,800）



今作のテーマは高速列車の運転。秋田新幹線「こまち」のほか、特急「はくたか」、ＪＲ九州の「ソニック」など人気の特急列車が収録されている。システム面の新要素は定刻どおりに所定ポイントを通過する「定通」。ＰＳ版オリジナル路線として「大阪環状線」ほか２路線４車種も収録されている。

鉄ちゃん必携！ 問題はライトユーザーですが…

ちょっと待たされ過ぎた感は否めないですが、それを補ってありあまるクオリティはさすがですね。このタイトルの登場で、電車運転シミュレーションという新ジャンルが確立されてしまったほどですから、ホントすごいものです。ワンハンドルマスコン、マメコンと周辺機器も充実し、今作も鉄ちゃんマストアイテムとしての地位は揺るぎ無いでしょう。とはいえ前作を購入したライトユーザーがついてきているかは疑問点。確実にグレードアップした内容が、どれだけの人を惹きつけられるのか。見物ですね。（丸山）

9 A

なんだかアンビエントソフトみたいだった

なんと不思議な雰囲気のゲームなんだろう。急いでガチャガチャレバーを入れる必要もないけど、のんびりしてるとすぐゲームオーバーになる。画面に次々現れるゲージや指示に的確に反応しつつ、目的地を目指すというところを見ると、非常に単純なアクションゲームなのだが、でもアクションゲームではもちろんない。だって、電車シミュレータだもの。基本は覚えゲーなんだろうけど、まったく覚える気がなくても、電車がすれちがうたびに胸がドキドキ。あらためて、なんと奇妙なゲームなんだろうと思った。（宮）

8 A

やっぱダイヤを守ってこそ電車でしょう！

前作は、電車の運転をどのようにゲーム化するかということで、わかりやすい停止位置を重要視した内容になっていたが、やっぱり乗客にとっても、経営側にとっても重要なのはダイヤでしょう。これを重要視するっていう内容を際立たせるために、通過駅の多い急行などにしたってところが「分かってる」って感じ。地方の人や旅行ファンにとって地方路線を増やしたのは嬉しいところ。10個に増えた路線数もお得感を増している。あとは、高価なコントローラのためにも『３』の登場を願う。（岡安）

9 A

ギャロップレーサー3

●テクモ ●3Dジョッキーレース
●3月18日発売 ●価格¥5,800



騎手となり3Dレースを堪能する人気シリーズ第3弾。今作は、プレイヤーオリジナル馬の作成が可能になり、馬に末脚や坂適性、ペースなどの新パラメーターも追加された。

これは、競馬ゲームの歴史を変えるかもしれない！とは大袈裟かもしれませんが、お手馬生産システムという新要素が、いい方向に作用しているのは確かです。もともとアクションゲームとしての評価は高いソフトだっただけに、この＋αのシミュレーション要素が、長くプレイするだけの魅力を引き立ててます。もちろん、育てた馬同士の対戦も熱い！（丹治）

8 A

もう『3』になるのかぁ。安定していて、さらにつくり込まれている感はあり、隠し関係とか、スタートタイミングなど新しい要素が盛り込まれているもの、新鮮ということにはならない……のかも。あとはなんだろ？ 抽象的だけど馬との対話の部分か？ 極端なレース展開での醍醐味なのか？ ある意味もう完成してしまってるからなぁ。（加川）

6 B

チョコボレーシング～幻界へのロード～

●スクウェア ●レース
●価格¥5,800 ●3月18日発売



おなじみの人気キャラ、チョコボとその仲間たちがレースで対決。各キャラ固有のアビリティや魔法効果のある魔石を駆使して全8コースで激戦を繰り広げる。

既存のコミカルレースゲームのいいとこ取りな感じ。操作感も悪くなく、そこそこ楽しいけど、何かもの足りない。個人的には『ディディーコング』みたいな「冒険もアリ」みたいなものを予想していたが、意外と普通のレース。もっとキャラクターをいかして幅のあるゲームに仕上げたほうがよかったのでは？ 飛び出す絵本はかわいいけど、ページ多すぎ。（武田）

7 C

全体的にはよくまとまってて、ゲームモードも抱負で楽しめる。ただ、せっかくキャラ別にいろんなマシンが出てくるのに、マシン特性が『マリオカート』ほどハッキリしていないので、結局どれも大差ナシになっているのが悲しい。コースもバリエーションはあれど、ギミックがイマイチで盛り上がりに欠ける。もう少し工夫すればもっと面白くなるはず。（政綱）

7 C

マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー

●カプコン ●パズル
●価格¥4,800 ●3月18日発売



ディズニーの人気者たちが大活躍するアクションパズル。ルールは従来の『テトリス』が基本だが、マジカルアタック、カウンターピースなどの新ルールも採用されている。

元祖『テトリス』では見たことない形のブロック、理不尽にデカいブロックが登場してオロオロしちゃいましたが、確かに対戦プレイは白熱します。新システムに慣れるまでちょっとかかりましたが。「テト棒」を待ってガマンすると不利な展開になりがちなのでマメに消すほうがいいみたい。ディズニーのキャラクターは文句なく可愛いです。（阿部）

7 B

『テトリス』にしろ『インベーダー』にしろ、進化したフォロワー群を見たあとではどうにも見劣りする。対戦時に相手を妨害する新要素「おじゃまピース」も、慎重に4ライン消しをねらう気をそぐし、カウンター技を使いこなしても、結局は駆け引きよりスピード勝負。でも、普通の『テトリス』もできるし、ゲーム初心者にはやっぱり楽しいかもね。（玉利）

5 B

ミスティックアーク -まぼろし劇場-

●エニックス ●リアルタイムアドベンチャー
●3月18日発売 ●価格¥6,800



謎の劇場に閉じこめられた主人公が、4つの別世界にいる特殊な能力を持つアークを助け出し協力しながら、劇場脱出の手がかりを探していくアドベンチャー。

これって、フィールド画面が3Dであることに、どの程度の意味があるのでしょうか？ なんでも3Dにしちゃえばいいってものでもないと思うのですが。せっかくイラストとかで雰囲気を出しているゲームなのに……。しかも、主人公の操作性もあまり良くない。ラジコンを操作している気持ちになってしまう。主人公は自分なのに。（川内丸）

4 C

小さなヒントから謎を解いてゆくのはそれなりに楽しいが、頭の体操より「おつかい感」のほうが強いことは否めない。荒いポリゴン処理がもたらす操作面でのストレスと相まって、非常に「疲れる」ゲームとなってしまった。山田章博氏のもつビジュアルセンスがゲーム画面に反映されているとも言い難い。いい素材なのに、料理法で損をしている。（藤井）

5 C

ミリオンクラシック

●バンダイ ●競走馬育成シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥6,800（2枚組）



インブリード、ニックスにDNA理論に基づく新配合要素を追加しているのが特徴の競走馬育成シミュレーション。実名の騎手、調教師、競走馬が登場するリアルさが売り。

ひと言で言えば、ゴージャスな『ダビスタ』。しかしユーザーへの細かい配慮がもっと欲しいところ。預託厩舎の馬の調子が把握しにくかったり、種つけ期間がはっきりと告知されなかったりと、どうしても例のゲームと比較されて損しそう。DNA配合の奥深さが上級者向きなのでぜひ通の方に挑戦してほしいですが。吉田豊萌えの私は実名に満足。（阿部）

7 B

馬を育てるゲームに調教師が実名で登場には、脱帽。地響きの音やBGMにやや違和感が残るが、なんといっても、騎手に勝浦が登場しただけでも、私は買いに走る！ 彼は順調に行けば、相当な騎手になると思う。ゲームなんて生活に必須のアイテムではなく、思い入れや満足感のために購入するもの。私は勝浦騎手実名登場だけで、すでに垂涎状態。（加川）

8 A

めざせ！名門野球部

●ネクサスインターラクト ●高校野球シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥5,800



プレイヤーが監督となり高校球児を育てていくシミュレーション。3年以内に地区大会ベスト8に残るのが最初の目標だ。全国4039校から好きな高校を選んでプレイできる。

ちまちま選手につきあってやればやるほど、成績も残る、というまるで恋愛シミュレーションかと思えてしまうシステムが、まずナイス。さらに、題材が高校野球だけあって、試合の盛りあがりが半端じゃない。こっちの指示が正しいのかどうか、判断しかねるあたりも巧いんだけど、ちょっと引きが足りないかなあ。あんまりファンタジックなこともないし。（宮）

8 B

監督の言葉で、選手の能力や気力などが上下して……と、恋愛シミュレーションのような感覚で選手に指示。異性に対する思い込みのようなものが、野球部を強くするために！ という目的に置き換えられて、その代償は甲子園で優勝、と。私の性格が貧相なのかもしれないが、私の気力は強い状態で持続できなかった。配慮、仕上げは良好ですけど。（加川）

6 C

子育てクイズ もっとマイエンジェル

●ナムコ ●子育てクイズ
●3月25日発売 ●価格￥5,800



クイズに答えながら子供を育てていく人気シリーズ第2弾。基本システムは前作を踏襲しているが、クイズの種類が増加し、「初恋モード」2種が新搭載されている。

相変わらずボリュームたっぷりですが、前作よりもサクサク進む感じが気持ちいい。特に気に入ったのは、3Dキャラによるジェスチャークイズ。クイズ内容の適度なバカバカしさが、息抜きになって楽しめました。育成にまつわるシステムは、もともと完成されているものなので文句なし。「初恋モード」はオマケとしては充実度が高くおすすめ。（阿部）

8 A

アーケード版を上手にアレンジ。難度調整も○。ただ、初恋モードと本編をもうちょい密接にリンクさせてくれると嬉しかった。ジェスチャークイズもさらに凝るともっと楽しめたと思う。セリフの送りなど操作にやや引っかかるが、ロードは気にならないし、娘はかわいいし、でゲーム自体は十分楽しい。プロダクションI.Gによるオープニングも必見。（植竹）

7 A

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

●チュンソフト ●サウンドノベル
●3月25日発売 ●価格￥4,800



サウンドノベルの記念碑的作品をグラフィック面、シナリオ面共に大幅にリニューアル。新シナリオとして「奈美編」が追加されている。通常シナリオのエンディングも増加。

ただの移植ではない、というのはよくわかる。グラフィックはもちろん全部新しくなっているし、シナリオの追加もハンパじゃない。でも、ムービーなどがなかったSFC版のほうがテンポが良かったように感じたのは、私の懐古趣味？　とはいえ、面白さそのものは色あせていない。未体験者は、この機会にぜひ体験してほしい。（川内丸）

8 A

グラフィック、特にザラッとした独特の質感のムービーがマジでコワいです。ただし、シナリオは例によってまとまりがない感じ。お楽しみ袋みたいな、いろんなものが詰まったボリューム感は嬉しいけれど、1本1本の印象は希薄。追加シナリオもおまけ的な印象です。ただ、このボリュームでこの値段、しかも『街』の体験版つきというのは良心的。（野本）

7 B

RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～

●ウエップシステム ●痛快ヒーローアクション
●3月25日発売 ●価格￥5,800



西洋人のイメージにありそうな滑稽な日本観をそのまま盛り込んだ痛快なアクション。大開拓時代のアメリカを舞台に、刀と銃を手にユニークなヒーロー・斬が大活躍。

設定の妙をトコトン押し出した痛快なギャグアクション（？）として、みなさんにかなりオススメしたい1本。銃と刀を使うシステム、敵キャラの性格からくる攻撃の多様さなど、笑わせてくれつつもしっかり遊ばせてくれる部分が素晴らしい。主題歌も相当ステキである。アクションが嫌いじゃなく、バカゲーが好きな人は絶対買いでしょう。損しません。（とだ）

8 A

珍ゲー臭に魅かれ、反射神経の不自由さを省みずトライ。無意味な「熱さ」と脱力感との、奇妙なバランスが心地よい。単なる受けねらいより、もう一段巧妙な「企み」を感じる。ただ「キャラの方向を決める→そのキャラの向きにカメラを動かす」の2動作を要求する視点移動はツライ。これさえどうにかなっていれば、非常に爽快なアクションなのだが。（藤井）

6 B

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

●SNK ●格闘アクション
●3月25日発売 ●価格￥5,800



人気格闘シリーズ第5弾。3人のキャラクターがチームを組み、次々に立ちふさがる敵チームを倒していく。タクマやハイデルンなどの旧キャラも復活し、総勢38名が登場。

前作『'97』で一応終演し、ストーリー性は薄いのだが、もともと『'94』のときのようなSNKキャラ総出演っていうお祭感が好きだった自分にとってみれば、逆に好印象。また、コンティニュー時にゲージMAXや次のステージに進めるなど難易度の下がるルーレットは画期的なシステム。もう少しロード回数と時間が短ければ、文句はないんだけど。（岡安）

7 B

もはやこのシリーズは完全にファンのものになっており、開発側も無理に新しいユーザーを獲得しようとは思っていないのだろう。ファンの期待に応えるための作品づくり、移植なのだから、ファン以外の人間は簡単には入り込めない。要するに、かなり味が濃いのだ。その味を好きになれるなら、ぜひ。そうでなくとも2D格闘ゲームはほかにもある。（とだ）

5 B

To Heart

●アクアプラス ●ビジュアルノベル
●3月25日発売 ●価格￥6,800（2枚組）



パソコン版で大ブームを呼んだ恋愛ビジュアルノベルをリニューアル移植。8人の女の子が登場し、いずれかとハッピーエンドになるのが目的だ。有名声優を多数起用。

パソコン版の人気は絶大だが、純粋にPSの新作として見た場合、ノベルである本作はむしろ地味とすら言える。キャラが出そろって物語が本格的に動き出すまでが少々冗長で、女の子との駆け引きを期待するむきにはもどかしいかもしれない。だがプレイするうち、必ずそのシナリオの巧みさに心を動かされるはずだ。ワタシはマルチ編で号泣したよ。（藤井）

8 A

グラフィック一新、声つき、隠し要素も充実とあれば、PC版ファンも迷わず買いでしょう。女の子の居場所が表示されるので、ゲーム性は低くなっているけれど、そのぶんシナリオをじっくり味わえるようになっています。何気ない日常を丁寧に描いたシナリオは、さすがの秀逸さ。とにかく泣けます。ターゲットの女の子の分岐に入るまでが冗長なのは難。（野本）

8 A

闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～

●ビー・ファクトリー ●フースイ・アクションアドベンチャー
●3月25日発売 ●価格￥5,800



荒俣宏作の「シム・フースイ」シリーズ4作目をゲーム化。アドベンチャーの「表」、アクションの「裏」ふたつの世界を行き来し、1999年の東京の「気」を鎮めていく。

発想はすごくいいと思う。風水というゲーム性の高い題材に加えて、今どき珍しいくらいまっとうなシステムの3Dアドベンチャー。うまくいけばかなり面白くなりそうだけど、いくつかつまづくポイントがある。まず、主人公が事件に関わることになる発端の動機が、あまりに希薄な点。アクションの導入もそれほど効果を上げてるとは思えない。おしい。（宮）

6 B

あらまた炸裂。いや、忘れてください。個人的には『帝都物語』というと藤原カムイのコミックのイメージなのだが、ムービーはどちらかといえばつのだじろう。正直いって見た目はチープだけど、それが逆に小奇麗にまとまった凡作の中からこのゲームを際立たせているのだ。ゲーム部分は無難な3Dアドベンチャーなので、サクサク進めるのも好感触。（高橋）

4 A

全日本プロレス ～王者の魂～

●ヒューマン　●スポーツ
●3月25日発売　●価格￥5,800



先日急逝したジャイアント馬場、スタン・ハンセンなど全日本プロレスのスターが総登場する3Dプロレスゲーム。多彩なモードを搭載しオリジナル選手の作成も可能。

久しぶりに格闘アクションとして評価のできるプロレスゲームが登場といった感じですね。ゲームシステム、グラフィック、なにより全日イズム満載の臨場感が最高。動きもスムーズだし、ロードも短いし、良くできてます。残念なのが、エディットの簡略化。ヒューマン＆プロレスといえば、緻密なエディット。ちょっと魅力半減な気もするんですけどね。（丸山）

7　A

アクション面でいうと試合のテンポの悪さが目に付く。また、選手の動きや戦いぶりにそれほど個性が見られない。多彩な技も用意はされているんだけど、イマイチ操作感が悪くてねらって出しにくい。やられている側もどの打撃技を受けても同じ動きにしか見えないのもツライ。選手の顔が似ていることと馬場さんの解説だけが唯一の救いかなぁ。（岡安）

4　C

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ～旅立ちの詩～

●コナミ　●アドベンチャー
●4月1日発売　●価格￥5,800



シリーズ最終章となる今作は、藤崎詩織が主人公。卒業までの短い期間で、多彩なミニゲームやサブストーリーをプレイしながら、彼女との思い出をつづっていく。

『虹色の青春』のインパクトが強すぎたのか、物語の盛り上がりは衝撃をうけるほどではなかったが、相変わらず完成度は高い。これぞ最高峰アドベンチャーゲームと言えるデキ。よくこれだけ入れたなぁ、と賞賛したいミニゲームも、すべてが面白いからさらにすごい。細かい不満はないでもないが、ドラマシリーズ総決算としてプレイして損はない。（植竹）

9　A

前2作に比べやや単調で、青臭さもアップ。が、それだけにテーマがより明確になっている。特に詩織編。「アイデンティティ探究」というモチーフをここまで描き切ったゲームなど過去にひとつもないはず。また、終盤のマラソンの「演出としてのゲームシステム」と呼ぶべき前衛的なシステムは、映画などでは味わえない貴重な体験と衝撃を提供する。（玉利）

9　A

クラシックロード2

●ビクター/ビクターソフト　●競馬シミュレーション
●4月1日発売　●価格￥5,800



緻密なシステムと豊富なデータによる配合要素が魅力の人気シリーズ最新作。今回は世界が舞台。北米、欧州に生産牧場を持ち、世界中のレースに参戦可能となっている。

競馬シミュレーションとして必要な要素は完全に網羅されてます。特に毎週開催される海外レースは圧巻。調教時に何のエフェクトも表示されないため、多少の物足りなさは感じますが、サラブレッドのグラフィックは確かに良くできてるし、評価は高いです。……が、最初の秘書選択はどうかと。不必要な要素は切り捨ててもいいんじゃないですか。（丸山）

7　B

非常にストイックな競馬シミュレーター。ビジュアル的な派手さはないものの、細部に渡って作り込まれているので競馬ファンなら納得。やりこもうと思えば、どこまでも応えてくれます。ただし、初心者は……ちょっと厳しいかも。調教師による完全オートモードがあるけれども、本来の面白さは半減。やはり、競馬に関する相当の知識は必須ですなぁ。（日暮）

7　C

デビルサマナーソウルハッカーズ

●アトラス　●RPG
●4月8日発売　●価格￥6,800（3枚組・うち1枚は ペルソナ2 罪 の体験版）



ＳＳ版の内容にカジノやダンジョンの追加というＰＳ版オリジナル要素盛り込んだメガテンシリーズ最新作。天海市を舞台にダークサマナー集団との対立を描く。

落ち着いてできるＲＰＧ。ＳＳ版からの大きな変更点はないが、程良い難度の３Ｄダンジョンや、すっかりおなじみとなった悪魔合体など、習熟したシステムがプレイしていて心地よい。また、クリアしたイベントシーンを再生する「ダイジェストモード」が便利。ゲーム再開までに時間が空いてもストーリーが確認できるのだ。忘れっぽいボクもこれで安心。（竹石）

7　A

シリーズものだけに、安定したつくりになっている。イベントシーンのムービーへの繋ぎもキレイに処理されている。シリーズ未経験者でも、序盤のチュートリアルや、画面の説明文などで、十分遊べるだろう。ただ、相変わらずのスロースタートで、アイテムづくりや合体を楽しむまでにはちょっと時間がかかる。急がずに、じっくり遊ぶ作品だろう。（奥山）

7　B

ワールドスタジアム3

●ナムコ　●野球ゲーム
●4月8日発売　●価格￥5,800



定番野球ゲーム最新作。選手データはもちろん'99年度用最新版。新モード「幕末！　国盗リーグ」を搭載し、ポケステで「分身くん」モードのキャラ育成、対戦が可能に。

もうすっかり季節モノとなった1本。システム面でも大幅な変更はない。新たな試みとしてポケステへ対応するも、育てた分身くんの能力値を補充する程度。思ったよりも簡単に終わってしまった。どうせだったら打率9割の打者とか、150キロのフォークを投げる投手とか、突き抜けた選手を見たかったな。松阪投手のファンは記念に買っておきたい。（竹石）

7　A

今回のウリはなんといってもポケステ対応になったこと。分身くんをポケステ内でキャンプ（育成）させることができる。ミニゲームの難易度も絶妙でて楽しい。本編の内容は今までどおり。「やっぱり楽しい」と言う気持ちと「もういいや」と言う気持ちが入り交じっている感じ。個人的にはそろそろ違うシステムの野球ゲームを遊んでみたい気がします。（前川）

6　B

ダンスダンスレボリューション

●コナミ　●ダンスシミュレーション
●4月10日発売　●価格￥5,800



足を使ってプレイするアーケードで人気沸騰のダンスゲームを移植。アーケード版の特殊筐体にメモリーカードを差しデータを持ち帰ると隠し曲がプレイできる。

アーケードからの移植という点では、パーフェクトなので割愛。で、問題の専用コントローラは……感触こそ違いますが、隣近所問題さえ解消できれば問題ないレベルでしょう。サイズもアーケードに忠実なので、家で練習、そしてゲーセンへ！　の流れは『ビーマニ』同様です。シーケンサー感覚で、足譜をつくって打ち込めるのも楽しみのひとつです。（丹治）

7　A

編集部で夜中にひとりでプレイ……さみしい（涙）。本作が、"アーケードゲーム"であることを再確認した次第です。ただし、アーケードの練習用としては、出色の完成度。小節単位で練習可能なトレーニングモードやフリープレイなど、お金を気にせず遊べるのは家庭用の特権です。欲を言えば、アーケードモードにはコンティニューが欲しかったところ。（日暮）

8　B

スーパーロボット大戦F 完結編

●バンプレスト ●シミュレーションRPG
●4月15日発売 ●価格￥6,800



ロボットアニメのヒーローが大活躍する人気作をPSに移植。新キャラも追加されさらにドラマティックな戦いが楽しめる。名場面名セリフがゲームを盛り上げる。

良くも悪くもスーパーロボット大戦である。本作は最低限『F』のストーリーを知っていないと訳がわからないだろう。『F』のコンプリートデータがないと最初のユニット改造がけっこう大変である。完結編だけを買うものではないと思うので、持っていない人はこれを機会に『F』と両方そろえるといいだろう。しかし、よくストーリーががまとまったものである。（奥山）

7 A

まず、『F』未プレーの人は手を出さない方が良いでしょう。30数話を文字だけで説明されて、「ハイ始め」っていわれても困ります。逆に、『F』をクリアーした人ならやるべし……って、『F』はホントに未消化なラストだったので、でも、「もういいよ」という『F』ユーザーもいるでしょうなぁ。つくづく前作と同梱でないことが悔やまれます。（日暮）

7 A

バスト ア ムーブ 2 ダンス天国MIX

●エニックス ●ダンスゲー
●4月15日発売 ●価格￥5,800



リズムに乗ったコマンド入力によりキャラクターが華麗なダンスで対決する人気作第2弾。新キャラ、新システムを追加。有名アーティストによる楽曲も聞きどころだ。

前作から感じていたことなのだが、コマンド入力とダンスがリンクしているかどうかが視認しづらいのが、このゲームのちょっとイヤなところ。例えば、6連コンボに成功したらダンサーが大ジャンプするとか、もう少しアクションが派手でもよかったのでは。あと、『2』になってからは処理落ちが気になる。テンポが重要なのに、いただけないと思うよ。（武田）

6 B

プレイした感覚は前作とほとんど同じ。相変わらずリズムに合わないコマンド入力が必要で、ダンスよりもコンボ成功の達成感を味わうゲームといった感じです。ただし、コマンドやステージの分岐、スコア表示などの新要素のおかげでやり込み度はグンとアップ。私も気づいたら5時間連続でプレイしてました。ヘタな大作よりもハマリやすいので注意。（野本）

8 A

レビュアー全員による今月の注目度チェック

	阿部	植竹	岡安	奥山	加川	川内丸	高橋	竹石	武田	玉利	丹治	とだ	野本	日暮	藤井	政綱	丸山	宮
ウンジャマ・ラミー	◎		○	◎	○	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎
サガ フロンティア2		○		◎	△	○	○	◎		○	◎			○	▲		◎	△
スパイロ・ザ・ドラゴン	○	△		△		▲	○	◎	○	○	△	◎	◎		▲		○	○
電車でGO!2	○		○	○	○			○		○			○	○		△	◎	
ギャロップレーサー3	◎									△	○			△			○	
チョコボレーシング ～幻界へのロード～	○							△	▲	△	△			○		▲		
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー											△	▲		○			▲	
ミスティックアーク -まぼろし劇場-										△				○				
ミリオンクラシック	▲				△													
めざせ！ 名門野球部																	○	
子育てクイズ もっとマイエンジェル		△		▲	△							○	▲	◎		▲		
サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇				○		○			△	○	○		○	○			△	
RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	△	○		△			◎	△	△	○		◎		◎	◎		▲	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS											▲			◎				
To Heart	△	◎	▲							○	▲		○	○	◎			
闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～				▲					▲				▲					
全日本プロレス ～王者の魂～			△										○		△		◎	▲
ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ～旅立ちの詩～		◎			△					◎			△					
クラシックロード2	▲				○											▲	△	
デビルサマナーソウルハッカーズ		▲	◎	○				○		○	○			◎	○		○	
ワールドスタジアム3			○	△	○		○	○	△		◎			○		△	◎	
ダンスダンスレボリューション	◎	○				○			○	◎	○		▲	○		▲	◎	
スーパーロボット大戦F 完結編			△	○										◎		▲		
バスト ア ムーブ 2 ダンス天国MIX	◎			▲			▲		▲		○	○	▲	○	○	▲	▲	

※ 注目度チェックはゲームプレイ後の感想ではなく、全員に行なったゲームプレイ前の注目度・期待度アンケートをまとめたのものです。「◎」は"絶対注目！"、「○」は"そこそこ注目！"、「△」は"けっこういいかも？"、「▲」は"もしかしたら？"を表しています。

総評

3月2日、ついに噂の次世代プレイステーションが正式発表された。スペックなどはすでにご存じだと思う。その凄さはもちろん驚嘆に値いするが、ここではそれ以外の注目すべきポイントについて。 まず最も重要なのが、現行のプレイステーションソフトと下位互換であること。これはゲームユーザーはもとより、現在新しいソフトを開発しているメーカーや、販売店にとっても、このうえない朗報といえるだろう。 拡張端子も非常に興味深い。USBとIEEE1394、PC CARDスロットが装備される。つまり背面（側面）だけみれば、いまの新しいVAIO『C1』なんかとそっくり同じってことだ。通信については、現状では「PC CARDで対応」という手堅い表現にとどまってはいるが、ハードの市場投入時点でベストな通信環境に対応するつもり、と考えれば期待はふくらむ。メディアがデータを書き込めないDVD-ROMであるため、巷で噂されている音楽配信との整合性に疑問も残るが、それにしたって変更がないとはいい切れないだろうし。「やっぱり書き込めるようにしました」とか。あと開発環境のOSに話題沸騰中のリナックスを選んだのも、ソニーらしくてお見事。 現時点で考えうる最高の条件で離陸してみせた次世代プレイステーション。果たして、いつ、どういう形で具体的な夢を提示してくれることになるのだろうか。

（と、今月はやけに真面目に。どこが総評なんだか。岡村）



PlayStation
Riverhillsoft
熟成のバー、
ワーネバー、2。
コクのあるつくりで好評のワーネバをさらに熟成16ヵ月。
何も足さない、何も引かないワケにはいかないのであれこれ加えて、さらに濃縮。
味わい深～い人生がついにバーになりました。
Me too! You too! Wor-Never 2!!
EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland 2
The Waktic Republic of Pluto
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
「ワールド・ネバーランド2」は、架空世界でもうひとつの人生を体験する新しいシミュレーションゲームです。
●完全なノンシナリオ。実在する国家のように設定された共和国の中で、自由な生活が楽しめる。
●プレイヤーキャラ同様、100人以上の国民が個性や目的を持ってイキイキと生きている。
●顔や素質の遺伝を実現！子孫へ何世代にも渡って、プレイヤーキャラの引き継ぎができる。
●パスワードやセーブデータを使えば、友だちの共和国への移住やキャラ同士の対戦などで遊べる。
セーブデータでワーネバ2に移住できる!
the Best
ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～
©1997 Riverhillsoft Inc.
標準価格 ¥2,800（税抜）
ポケステ画面
©1999 Riverhillsoft Inc.
好評発売中!!
PocketStation™ 対応
標準価格 ¥5,800（税抜）
あなたの共和国人生をサポートする。
【サイファ保障制度】加入権付!
もれなく応募者全員に!!
プルト共和国発行の〈オレンジID〉〈ニュース〉〈公式サイトフルアクセス権〉
http://pluto. riverhillsoft. co. jp/
さらに抽選で毎月100名様、総計1,200名様に
特製イムぐるみプレゼント!
■応募締切／2000年2月24日（木）
当日消印有効（発売日から1年間）
※詳しくは、商品同梱のアンケートハガキをご覧下さい。
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400（祝日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-846-5312（24時間受付）
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001

PlayStation

SonyMusic

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

大人でもない、子供でもない高校生の恋は微妙です。



めぐり愛して

好評発売中!!

恋愛シミュレーション¥5,800(税抜)SLPS01714発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

出逢いをめぐり愛に変えたのは何ですか…。

幼い頃暮らしていた虹ヶ音町。

高校2年の晩秋、7年ぶりにこの町に戻ってきた。

懐かしい出逢いと、新しい出逢いが待つ、この町に…。

•1日で逢う場所、逢う女の子とデート可能。•シミュレーション(パラメータ)とアドベンチャー(フラグ)を完全融合。•恋愛シミュレーションの新スタンダード。•CV(キャラクターボイス)総収録時間650分、デート会話パターン1000通り以上。•高校生活を彩る年中行事、部活、散策など200以上のイベントシーン。•登場人物すべてが主人公。各キャラクターにオリジナルシナリオを用意。•こだわりのミニゲームも多数収録。

初回特典



虹ヶ音高校校章プレゼント





めぐり愛してテーマソング

「恋の奇跡」

千葉紗子

ソニーレコードより好評発売中

SRDL4585 ¥816(税込)



Sony Music
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
忍が帰ってくる。
「心・技・体」さらに磨いて――。
立体忍者活劇
天誅
忍凱旋
Tenchu
Shinobi-Gaisen
TM
特報!!
「虎の巻」オリジナル任務
コンテスト開催中!!
詳しくは「天誅 忍凱旋」のホームページをご覧下さい。
http://www.sme.co.jp/Tenchu/
絵師:沙村広明
秘密の新モード「虎の巻」が追加!オリジナル設定で影の物語は無限大に広がる。
オリジナル任務の設計が可能!
「虎の巻」モードでは、マップの設計、敵の配置、クリア条件など、プレイヤー自身でオリジナルの任務を作成できる。
「虎の巻」オリジナル任務をプレイ!
「虎の巻」用に予め設計された、オリジナル任務のプレイも可能。本編のゲームが進むにつれて、任務の数も増えていく。
メモリーカードでオリジナル任務を交換
作成したオリジナル任務をメモリーカードに保存し、友人と交換することもOK。さて、誰の作った物語がいちばん面白いか。
研磨されたその他の要素……●二つの新任務を追加(全10面) ●日、英、仏、伊の四ヶ国語対応 ●敵キャラAI&カメラ視点の強化 他
好評発売中! 標準価格:¥4,800(税抜)
●SLPS-01901 ●プレイステーション用ソフト ●メモリーカード:1～15ブロック使用
●ジャンル:隠密アクション ●デュアルショック対応
制作:(株)アクワイア
発売元:(株)ソニー・ミュージック エンタテインメント
© 1998,1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
E-mail:multi@nm.sme.co.jp http://www.sme.co.jp/Tenchu/
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK TM 対応
PS-20
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart



ええーっ!? やっぱりパラッパ君も登場!?

ウンジャマ・ラミー™

ラミーちゃんクリアで使えるようになる パラッパ関連フィーチャーとラミーちゃん攻略!!



大ニュース！『ウンジャマ・ラミー』にパラッパ君が登場！　しかもラップの曲でプレイできる！　予想していた人もそうでない人も、まずはラミーちゃんの7ステージをクリアしてしまおう！

■リズムアクション	■価格¥5,800
■ＳＣＥ	■メモリーカード容量①～
■発売中	■デュアルショック対応

パラッパ君に会うには……

ラミーちゃんでプレイ！



▲最初はもちろん、ラミーちゃんでしか遊べないので、普通にプレイ。

全ステージをクリア！



▲７つのステージをクリアしよう。コンティニューしても大丈夫。

ホラ、出た！



▲クリアしたらステージセレクトの右のほうをチェック！　これでＯＫ！

やっぱり出てくるパラッパ君 どうやったら彼で遊べるの？

この情報を待ち望んでいたユーザーも多いことだろう。やはりというか嬉しいことにというか、『ウンジャマ』をパラッパ君でプレイできるのだ。さてその方法だが、実は、ラミーちゃんの７ステージをすべてクリアすればいいだけ。だからエンディングを見たことのある人はすべて、パラッパくんでプレイ可能なのだ。やり方は、条件を満たしたらタイトルでMENUを選択して、STAGE SELECT。するとメニューの右のほうに、パラッパ君のステージが出現する!!

ムービーにはおなじみのキャラが！

パラッパ君でプレイすると、各ステージ間のムービーもパラッパモード用のものに変わる。そこでは月曜日から金曜日までの、パラッパ君たちに起きる出来事が見られるのだ。見どころはやはり『パラッパ』に出演したキャラクターたち。ケイティはもちろん、Ｐ.ＪやサニーちゃんΩ、それにあのジョー・チンも登場する！







パラッパ君で遊べるのは……

６つのノーマルステージ

パラッパ君でプレイできるのは、ラミーちゃんと同じような6つのノーマルステージ。ステージは2～7までの6つ。もちろん、曲もパラッパっぽくアレンジされている。







そして対戦プレイ

パラッパ君が使えるようになると、ステージセレクト画面の中に「ラミー＆パラッパ対戦」のステージも出現する。パラッパ君のノーマルステージでクリアしたステージは、ここでセレクトできるようになるのだ。





▲▶相手をCPUにすれば、ひとりでも対戦が楽しめる。でも友達と対戦するのが楽しい。

もちろん協力プレイも

対戦プレイができるんだから、当然ながら協力プレイもできる。ルールはラミー、ウラミーの協力プレイと同じ。ステージ２から順番にクリアしていこう。プレイヤー１側がラミーちゃん、相手はパラッパになる。



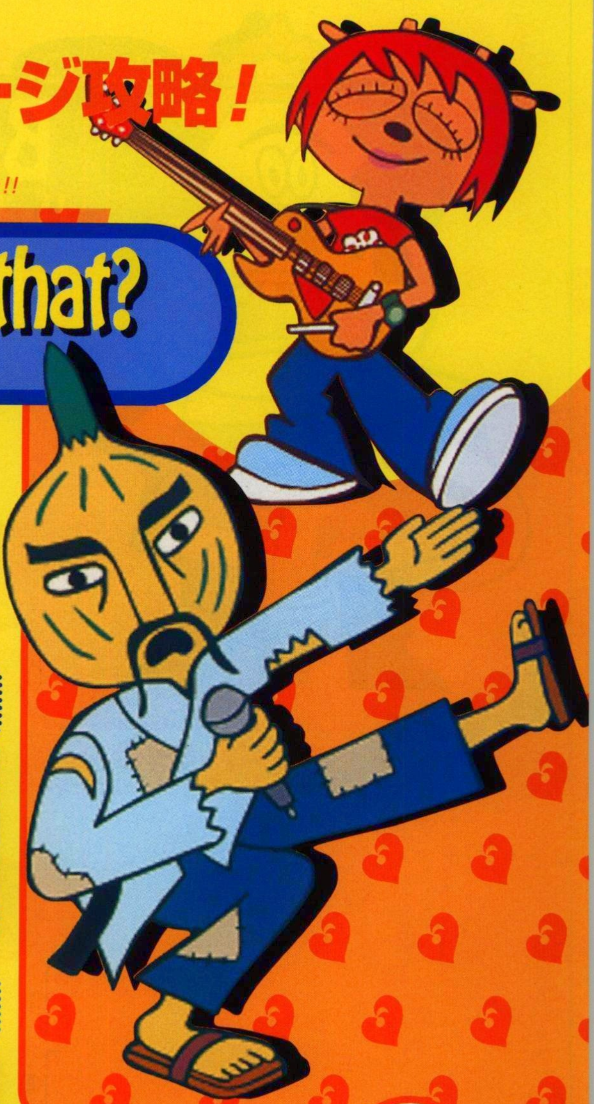


▲▶しかしレベル１のパラッパ君はちょっと頼りない。プレイヤーが助けてあげよう!?

キミもパラッパ君に会おう!!

『UJL』ラミーちゃんの7ステージ攻略！

パラッパ君でプレイしたくても、ラミーちゃんの7ステージをクリアできないと話しにならない。ではやりましょう、全ステージ攻略を!!



Stage 1

Now wait a minute! who is that?
だれよ、それって？

ボタンの数も少ない練習ステージ 小さなミスには気をつけて！

最初のステージがクリアできない、というプレイヤーは、きっと小さなミスをたくさんやっているはずだ。「ちゃんと押してるのに評価が下がる」というのは、おそらくボタンを押すタイミングが微妙に早いか遅いかのどちらか。また、前作『パラッパラッパー』のリズムが体にしみ込んでいると、少し厄介。早くリズムに慣れよう。ボタンを押すタイミングは、序盤のボタン数が少ないときに覚え込むと楽。後半は速いテンポに慣れないとツライ!!

◀……………… このステージのポイント！

1 ボタンのリズムを覚えろ！

最初はひとつずつ、しっかりボタンを押すこと。画面のマーカーを見るのも大切だけど、やっぱり体でリズムを刻んで、ここだと思うときにボタンを押すのがいちばん。ボタンの押し方ひとつでも、音の出るタイミングは微妙に変化する。ここの後半、違うボタンをふたつ押すあたりから、微妙な「ズレ」が大きく響いてくる。ボタンの位置は当然暗記！



◀最初はそんなに難しくないはず。タイミングの確認に集中しよう。



▶違うボタンを押すあたりから、ミスも目立つ。指の移動は素早く。

2 3つずつでも、リズムは同じ

ここからボタンを3つずつ、短い間隔で押していかなければならない。ボタンの押し方とボタン位置の暗記がしっかりできていれば、悩むことはないはずだ。ちゃんと押したつもりでもここで評価が下がる場合、押し方に問題がある。最後のＬＲボタンは、前のフレーズの段階であらかじめ両手の人さし指をＬ１、Ｒ１に添えておくと失敗せず押せるはずだ。



◀今度はリズム表の見方も変わる。右側がラミーちゃんのリズム。



▶ＲＬと続くところを焦って押すと、当然ミスになる。落ち着け。

3 4つ押したら休む！

今度は4つ連続で押して、1拍休んでふたつ押す。フレーズが長いため初心者は戸惑うかもしれないが、やることは今までと一緒。4つのボタンはコントローラをよく見れば、押すのも簡単なことがわかる。△から始まって、時計まわりに○、×、□と順番に押していくだけなのだ。ＲとＬは、前と同じようにあらかじめ指を添えておいて、慌てずに押そう。



◀お手本でリズムを覚えたら、自分を信じてポンポン押していけ！



▶このふたつ、焦って押すと評価が確実に下がる。気をつけよう。

協力プレイで頑張ろう！

どうしてもクリアできない、というアナタには、協力モードがオススメ。ただ、これでクリアしてもパラッパモードには突入しないので注意。ひとりでクリアしないとパラッパ君には会えないのだ。とはいえ、とにかくリズムとメロディーを体で覚え込むのがベストなこのゲーム。CPUとの協力プレイは役に立つ。困ったら神頼みのつもりでやってみてね。



▶コンピュータは、意外なところでいいプレイをするので、少し助かる。

◀手伝ってくれるウラミー。できれば上手な人にお願いしたいところ。



ラミーちゃんのリズム表

……………… ステージ1

△	○	×	□	
△	○	×	□	
□・・・□	□・・・□			①
×・・・×	×・・・×			①
□・・・×	△・・・○			①
△・・・×	□・・・□			①
R	L			
△・R・○	×・□・L			②
○・×・×	R・△・□			②
L・□・△	×・R・□			②
△・○・×	×・□・R			②
△・○・×	□・R・L			②
△・○・×・□・・・R・L				③
△・○・×・□・・・R・L				③



Stage 2

B,back off! You're in the way!

バ、バッカモン！ 下がってるんだナ！

リズムはノリがよく覚えやすい ボタン連打でもテンポを崩さずに！

このステージから協力プレイも可能になるが、ゲームはまだまだ始まったばかり。ここをひとりで越えられないようでは、あとが大変だ。このステージの特徴は、早すぎず、遅すぎずのテンポでボタンを次々と押していくところにある。ボタンの位置を覚えておくことはもはや当然だが、それらをいかにテンポをキープして押せるかがクリアの鍵となる。評価が下がってしまうようなら、下がる直前のフレーズでリズムのばらつきが起きているということだ。ボタンを押すテンポに十分注意しよう。体ごとリズムに乗ることも、意外に効果を発揮する。

このステージのポイント！

1 コマンドは時計まわり！

このコマンド、ふたつとも全く同じで、しかも時計まわりに4つのボタンを押していくステージ1の最後ともほぼ同じ内容。違うのは、各ボタンを2回ずつ押すということだけだ。○○、××、□□は、ポンポンとリズムよく押していこう。最初の△よりリズムは速いが、○以降を焦って入力するとテンポがばらばらになるので注意。例によってＬＲボタンは、始めから人さし指を運んでおくように。



◀このフレーズは画面に2行で表示される。しかし焦るな。べつに難しくはないのだ。



▶画面を見ていると出遅れる。最初の△は、曲のリズムでタイミングを計るのが安全。

2 ボタンの流れを先に覚えよう！

9コのボタンの配列は、これまたコントローラを見ながら覚えると楽。△から時計まわりに×まできたら、□に行かずに反時計まわりに×、○、△と戻って、再度△、□とまわる。最後にL。押すボタンは、このように流れで覚えると簡単に暗記できる。2番目のフレーズは、△の次に○××、1拍置いて○□□と覚えよう。□は○のちょうど反対側にある。初心者は、この□を確実に押すように注意を払おう。



◀コーラスのあと、半拍置いてスタート。先生のお手本をよく見て、リズムを体に刻め。



▶ここでちゃんと1拍休み。思わず次の○を押してしまいたくなるが、こらえよう。

3 今度は○から時計まわり！

この流れも、これまでの流れが理解できていればすぐにわかるはず。この2フレーズ中、最初のＬＲまでを1ブロックとして考えると、ボタン4つ＋ＬＲの流れが3つ、それに△からの時計まわりをひとつとして考えることができる。最初のブロックは○を2回と時計まわりに×、□、そしてＬＲ。次は△を2回で、時計まわりに○、×、そしてＬＲ。ラストふたつは、右手の親指の腹と先で押すと楽になる。



◀時計まわりに押せばいい、ということを忘れなければ、冷静に対処できるはずだ。



▶最後のふたつを決めないと評価が下がる。指を2本使うか、親指の腹と先で押そう。

4 繰り返しに負けるな！

流れはすぐにわかるだろう。が、これを手早く3回繰り返すというのが案外難しい。慣れないうちは途中でリズムを崩して、そのまま立て直せないこともあるはず。ポイントはリズム。しっかり体でリズムをとれば、見失うこともなくなるはず。2フレーズ目はひっかけで、最初の△を過ぎたら○からの時計まわりが2セットあるだけ。あとはＬＲの3セットでやはりリズムをキープできるかが課題だ。



◀画面はタイミングの確認と思って、覚えた流れを確実に押していくように心がける。



▶ここも1拍休み。次は△から始まる。この先のフレーズは、前半の繰り返しばかりだ。

ラミーちゃんのリズム表

・・・・・・・・・・・・・・・・ステージ2

△•○•••△•○

△•○•••×•••□

△•○•••△•○•••×

△•○•••×•••□

△•••△•••○•○•×•×•□•□•L•R ①
△•••△•••○•○•×•×•□•□•L•R

△•○•×•×•○•△•△•□•L ②
△•○•×•×•••○•□•□

○•○•×•□•••L•R•••△•△•
○•×•••L•R ③
○•○•×•□•••L•R•••△•△•
△•△•○•×□

△•○•×•△•○•×•△•○•×•
□•••••••L•R ④
△•○•×•□•••○•×•□•L•R•
L•R•L•R

△•••△•••○•○•×•×•□•□•R•L

△•••△•••○•○•×•×•□•□•R•L

△•○•×•×•○•△•△•□•R

△•○•×•×•••○•□•□

○•○•×•□•••L•R•••△•△•
○•×•••L•R

○•○•×•□•••L•R•••△•△•
△•△•○•×□

△•○•••△•○

△•○•••×•••□

Stage 3

After School Sale
激安デー!!



冗談みたいな連打の嵐!!
速さと正確さが問われるステージ

そう言えば『パラッパ』でも、ステージ3は連打であった。あのときはレゲエだったけど、今回はバリバリのノリノリで'50sロック。だからテンポも速い！ 押し切れないくらい速い！ しかしそこを押さなきゃクリアはできない。親指だけで押せないとわかったら、コントローラの持ち方を変えるのも有効な手段。ＬとＲの連打など、コントローラのほうを持って、太ももに叩きつけたっていい。とにかく連打が命なのだ。しかし連打しつつもリズムとテンポを崩してはいけないのがこのゲームのニクいところ。人によっては簡単にクリアする場合もある。

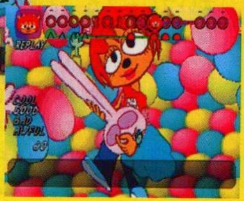
このステージのポイント！

1 2フレーズ目は半拍休んでネ!!

いきなりこんなコマンドを見せつけられたら、だれだって驚くものである。が、ただ笑って連打するだけではいけない。最初の△は16コ、次の○は12コ＆半拍（一瞬とも言う）休んで3コなのだ。ここで何かひらめいた人は天才。そう、ボタンひとつは32分音符ひとつに相当する。だから、4つ1セット、半フレーズで4セットあると考えれば、連打しすぎることもなくなるし、リズムが狂うこともない。



◀出遅れたら最後、確実に評価は下がる。かといって焦ってもダメ。4つ1セットを意識！



▶ここは最後の1セットの1拍目を休むと考える。頭から3セット（＝12コ）は普通に！

2 最初は1拍早く打つ

初心者にはかなりわかりにくい、最初の1拍。下手すると「どこにあるの？」なんて話になるだろうが、この2フレーズの出だしは、前の小節の最後、つまり出だしのフレーズよりも半拍前にある。音楽用語で言うところのシンコペーション（この場合以外でも使う）というやつで、わざと早い位置にズラしてあるのだ。この半拍ズレた位置と、ところどころの休みをマスターしないと、ここは越えられない。



◀ここ！ ここが最初のボタンの位置。画面ではなく、リズムで覚えることが大切だ。



▶休むところはしっかり休む。これもリズムごと覚えなければ、なかなか成功しない。

3 ぼーっとお手本を見てちゃダメ！

前半2フレーズは、先生のお手本に続いて間髪入れずに入力しなければならない。ラミーちゃんのフレーズだと思っていると、痛い目にあうので気合を入れていこう。これも1拍目はシンコペーションだ。後半はリズムの難しいフレーズ＋ＬＲボタン連打というセット。ここは一度失敗しても仕方ないので、どこでどうギターを鳴らすべきなのかを覚えよう。4つ目の○、△後のＬＲ連打に出遅れるな。



◀ここがシンコペーション。先生の直後に押そう。ここは出遅れても次で立て直せる。



▶ここのリズムがすでに難しいが、最後の1コを押す段階で、気持ちをＬボタンに集中！

4 速い！そのうえ交互に連打！

ボタン配列は実に単純明快なステージなので、どういうことなのかは見ればわかるだろう。が、これをいかにこなすかが問題。まず気をつけなければならないのは、絶対に出遅れないこと。出遅れたと思ったら、押すのをやめて様子を見る。リズムの崩れは簡単に修正できないので、ふたつ、4つの連打を十分に意識してリズムを刻むことでカバーする。ここから人さし指と中指でプレイしてもいいだろう。



◀一瞬でも出遅れると、あとがガタガタになる。指を2本使うのがより確実なクリア方法だ。



▶最後の交互連打は、前述のように親指の腹と先で押すか、2本指でパタパタ叩こう。

ラミーちゃんのリズム表
・・・・・・・・・・・・・・・ステージ3



△△△△△△△△△△△△△△△△ ①
○○○○○○○○○○○○・○○○ ①
△△△△・・・○・○○○
××××・・・□・□□□
△・△△△・△・○・○○○・○○ ②
×・×××・×・□・□□□・・□ ②
△△△△・△△　○○○○・○○
×××××××　□□□□・□□
△△△△　○○○○
××××　□□□□
△△△△△△　□□□□□□
×・×××・×× ③
○・○○○・○○ ③
△・・△△・・△LLLLLLLL ③
○・・○○・・○RRRRRRRR ③
LLL・L・L・L・L
RRR・R・R・R・R
△△○○○○△△○○○○△○△○ ④
××□□□□××□□□□×□×□ ④
○○○○・○○○・・○・○○
□□□□・□□□・・□□□□

Stage 4

Now which one is my left hand?

えーと、左手ってどっちだったかのう？



ボタン配列も次第にテクニカルにヘビィなサウンドに戸惑うな！

曲調はこれまでとガラリと変わり、かなり重厚なサウンドになる。ひと言にロックと言っても、口当たりのいいものばかりではないのだ。そんなステージ４は、ボタンの配列がいよいよテクニカルになってくる最初の関門。速いテンポで入り組む４つのボタンとＬＲ、それに突然裏（音楽では本来のリズムを半拍遅らせたリズムを、裏のリズムと言う）を取らされるリズムなど、今までに比べてグッとレベルが上がっている。リズム感がお世辞にもいいとは言えないプレイヤーなら、このあたりで高い壁にぶつかるはず。肝心なのは、リズムを覚え込むことだ。

ラミーちゃんのリズム表

△△△・○○○・×××・□
□□□・×・×・○○○・△ ①

△・・・・・○・・×・・□
□・・・・・×・・○・・△
△△R・△△L　○×□・□×○

△×・○・□　□○・×・△
△○・×□・RR　△・・×□・LL ②
○△・□×　□△・○□

△△△・○○○・×××・□
□□□・×・×・○○○・△

△R・L○・L×・・RL
×L・R○・・R△・・LR ③

△・・△・・△・○・・○・・・・××・・□・・□・・R・L・L
△・・△・・△・○・・○・・・・××・・×・・□・・□・RRR ④

○△・□×　□△・○□
R・△・L・×　○・△・□・×
LR・△　×R・L
△□×・○RL　LR○・×□△
△×・○・□　□○・×・△
△○・×□・RR　△・・×□・LL
△・・△・・・・○・・○・・・・×・×・□・・・R・・L
L・・L・・・・R・・R・・・・□・・・×・・・○・・△

このステージのポイント！

1 リズムを崩さず押せ！

ここはこのステージでもっともリズムを把握しやすいフレーズだ。３連符の連打と半拍の休みを確実にこなしていけば、苦労することは何もないはずだ。ボタンの配列は例によって時計まわり。そんなことも、もう解説の必要はないほどにみんなも成長しているだろう。そうでなくては、この先怪しい。２フレーズ目の×は真ん中が抜けているところのみ注意しておこう。ここで調子を狂わすな。



◀もうこんな当たり前のフレーズは余裕だろう。最初で出遅れたら、次の○まで待とう。

▶ここ。しっかり休んでほしい。そうでないと、あとがガタガタに崩れる恐れがある。

2 ボタンの流れをしっかり意識して！

リズムは難しくない。しかしボタンがやたらめったら多く、押すテンポは速め。気をつけよう。最初は○から時計まわりで、□で折り返し。親指の腹と先を使って、テンポよく押したい。それ以降もほとんど配列は時計まわりなので、その流れを意識しよう。４フレーズ目は○を押さないで休み、最後のフレーズは×を飛ばして□だ。そう覚えれば、どうってことはない。あとはいかに冷静に押せるか、だ。



◀先生のお手本は短い。すぐに自分の番だから、心の準備をしておこう。でないと出遅れる。

▶２コのセットが３つ。先生の直後だが、焦らなければミスをするような場面ではない。

3 ＬとＲがムズカシイのです

このフレーズの壁になっているのはＬボタンとＲボタン。前のフレーズから両手の人さし指を準備しておかないと、出遅れることになる。それ以外のボタンはいつもどおり時計まわり。ここではＬボタンとＲボタンを押し遅れないことだけに神経を集中させるのがいいだろう。２フレーズ目はＬとＲの配置が逆になることにも注意しておきたい。リズムは難しくないはずだ。焦らずリズムに乗っていこう。



◀Ｒ１を慌てて押すと、評価が下がってしまう。テンポを崩さず、ほかと同じタイミングで。

▶今度はＬとＲが逆。これに惑わされると大変なことになる。しっかり意識して。

4 裏打ちの嵐！リズムをつかめ！

はっきり言って、ここはリズム感がよくないと非常に苦しむポイントだろう。最初が表、次が２拍目のシンコペーション、次はまた表、次は……なんてことは考えないで、体で覚えるのがいちばん。４拍を３で割ったリズムを２回繰り返す（△は３回、○は２回）つもりでやろう。あとはその応用だ。フレーズの終盤は、すべて表のリズムに戻ることも重要。リズムを把握することが、最大のポイントだ。



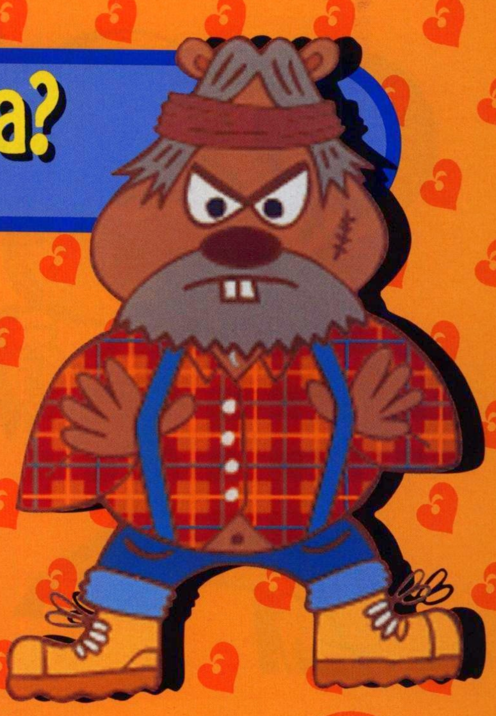
◀次の×はシンコペーションで、その次からリズムは表に戻る。そこを把握しよう。

▶最初は表、そこから４拍を３分割するタイミングで押す。とにかく習うより慣れろだ！

Stage 5

You said anything, Didn't ya?

なんでもするっていったべ？



大事なところがムズカシイ！ 初心に返ってリズムを刻め！

このステージでは、変則的なリズムでボタンを押していかなければならない。そこがいちばん苦労するところで、連打もないし極端なリズムの裏表も存在しない変わりに、ボタンを押すタイミングがつかみにくくなっている。

リズム感のいいプレイヤーにとっては、さほど難しいと感じないステージかもしれないが、普通の人はここでかなり参るはず。ちゃんと押してるつもりなのに評価が下がるとか、どこで押せばいいのか見当もつかない、とか。ポイントは、フレーズの1拍目を取り逃さないことだ。

このステージのポイント！

1 とにかく出遅れたら負けだ！

最初の1拍目からいきなりタイミングがわかりにくい。理屈で言えば、最初はシンコペーションだ。けど、それでもわかりにくい。そういう場合には説明する言葉もないのだが、どのフレーズも1拍目は1拍早く押せばいい（それをシンコペーションというのはすでに説明したが）。各フレーズの最後は最後の1拍なので、歌詞に惑わされないで確実に押そう。4拍目だけのミスでも確実に評価が下がる。



◀お手本のあと、シンコペーションなのでのんきに待っていると出遅れてしまうので注意。

▶とにかく1拍目が大切。ここで普通にリズムの表を打ったらやっぱり評価は下がる。

2 イヤラシイ変化にだまされるな！

本当にいやらしく変わるこの2フレーズは、とにかく覚えてしまうか、集中力を高めて挑むほか対処の方法がない。最初のフレーズは□×□のフレーズを焦りすぎず押すことに専念すればいい。次のフレーズが問題で、×□・□の部分は体で覚え込むしかマスターする方法がない。最初のフレーズから1拍抜き、さらに後ろを半拍空けて次を打つわけだが、理屈で言ってもムダだろう。健闘を祈る。



◀ここの連打を慌てすぎると返って失敗することになる。テンポを崩さないように注意。

▶ここが問題のポイント。成功させるには、反復練習が必須だ。体で覚えるしかない！

3 ボタン配列にも気をつけて！

ここも前半はリズムは相変わらず難しい。が、それ以上にボタン配列が厄介だ。見た目にだまされず、まずは4つずつのグループで配列を覚えよう。△○が2回で、次は□×が2回。この□×がくせもので、今までのような時計まわりではなく、□と×はコントローラの反対の位置、対角線上にある。それを踏まえて操作しないと、いざ押すときにパニックになるので気をつけて。後半は2のフレーズが再度登場。



◀最初はこの位置。もうシンコペーションにも慣れたかと思うが、油断しちゃダメ。

▶ここでテンポを崩さないように注意しよう。前にも出たフレーズだから、思い出して。

4 1拍目とそれ以降は別ものだ!!

何げなくイヤラシイフレーズ。ここは1拍目とそれ以降を別に考えることをおすすめしたい。1フレーズ目後半のL・×とR・Rは同じリズムで入力していい。問題はそのタイミングで、Lは最初の○の小節ではなく、次の小節のシンコペーションになっているので注意が必要だ。そうとわかればR・Rの入力もたやすいはず。2フレーズ目は最初のLが半拍遅れているところに十分注意してほしい。



◀前半がわかればここもわかるはず。この期に及んでRが出遅れることのないよう。

▶押すボタンの数が少ないぶんだけ、ミスが目立つことになる。慎重にこなしていこう。

ラミーちゃんのリズム表

△•••○••□••×　①
△•••×••△••○　①
□•••×••△••○　①
×•••□••△••□　①
△••○•••••□•••×•R•••L
△•••○•••••×•••□•L•••R
△•○•△•×•□×□••••R••R•R•L　②
△•••○•×••×□•□••L••L•L•••R•R•R　②
×••□••○•△•○
○••△••×•□•×
R•L•△•○　L•R•×•□
L•••×　R•••×
○•••••□••×••□
□•••••×••○••△
△•••○•△•••○•□•×•×•□•R•R••L　③
×•○•••×•••○•□•△•△•□•L•L••R　③
△•○•△•×•□×□••••R••R•R•L　③
△•••○•×••×□•□••L••L•L•••R•R•R　③
○•••••L•×•••R•R　④
□•••••×••L••L•○　④
△•○•△•○　×•□•×•□
△•○•□•×　×•□•○•△

Stage 6

Vital Idol

アイドル登場!!



アイドルソングと侮るなかれ リズムはどんどん難しくなるぞ!!

なんてったってアイドル。この難しさはハンパじゃない。リズムがとりにくいうえに、ボタンを押すタイミングは平気でリズムの裏表が変わる。ステージ5をさらに難しくしたようなステージなのだ。対処法は……曲を聞き込んでリズムを覚えること。幸いにして歌詞はボタンを押すタイミングとほぼ一致しているので、そこを頼りに攻略していくしかない。また、Ｌボタン、Ｒボタンも頻繁に押すことになるので、このステージでは常に両手の人さし指をＬ１、Ｒ１に添えておくこともクリアへの近道になる。全部のフレーズを一度に覚えようとするな！

ラミーちゃんのリズム表

……ステージ6

①
△・・・・・○・・△・・○・L・・×・・
R・・×・・□

△・・・・・○・・△・・○・L・R・×・
L・R・×・□

②
L・・△・・R・・○・・L・・△・・R・・
○・・×・・□・□

L・・△・・R・・○・・L・・△・・R・・
○・×・×・□・□

R・・・L・・R・・L・・R・・△・・
○・・×・・□・・△

R・・・L・・R・・L・・R・・△・・
□・・×・・○・・△

③
△△・○・○・・×・×・・・○・○・
L×・×・R・R・R

△△・○・○・・×・×・・・○・○・L□・
□・R・R・R

L・・△・△・・○・・○・○・×・×・×・
□・□・□

L・・△・△・・○・・○・○・×・・・×・
□・・・□

R・・・L・・R・・L・・R・・△・・
○・・×・・□・・△

R・・・L・・R・・L・・R・・△・・
□・・×・・○・・△

△△・○・○・・×・×・・・○・○・
L×・×・R・R・R

△△・○・○・・×・×・・・○・○・L□・
□・R・R・R

④
△・L△・L△・RL△・○・○

R・LR・LR・RL△・□・□

△・・×・L　R・・□・○

○・・・□　×・・・△

このステージのポイント！

1 いきなり1拍出遅れるんですか!?

これまで何度も言ってきたシンコペーションとは全く逆で、最初のボタンは本来のリズムより半拍遅らせたところからスタートする。しかし、これはわりとわかりやすい。問題は後半の５つ。１小節を５つに割っているので、これまでにないタイミングでボタンを押していかなければならない。ボタン配列はわかりやすいが、２フレーズ目のＬＲ×の２セットは、しっかり覚えておかないと対処できない。



◀ＬとＲのボタンは当然のように出てくるのでお忘れなく。ここまできて出遅れるな。



▶ＬＲ×の流れは頭にたたき込んでおかないと、どうにもならないので覚えておこう。

2 正確に半拍ずつ遅らせて！

ボタンを押すタイミングは、すべて本来のリズムより１拍ずつ遅らせていかなければならない。よってリズムを見失って（勘違いして）しまうパターンなのだ。各フレーズ最後の１拍だけは表。しかしその前にリズムを見失っては話にならない。このステージ特有のタイミングを体で覚えていないと、いちばん入力しにくいフレーズだろう。ちょっとずつでもズレてしまえば、たちまち評価は下がってしまう。



◀ＬとＲが交互に登場するところにも注意を払いたい。今さら注意することでもないか？



▶お手本の歌を聴いていると、リズムは若干とりやすくなる。とにかく歌を聴こう。

3 このステージ最大の難関だ！

フレーズは長いしリズムは覚えにくいしで、ここはとにかく難しい。特に○のあと、×・×と続くところでタイミングを崩されるので、意識してバッチリ１拍休むように。それができないと、いつまでたっても成功できない。また、フレーズ後半のＬのあとのボタン。これもちゃんと心の準備をしていないとリズムを狂わせる。配列ごと暗記して、無意識にでも押せるようになっておくのがベストだ。



◀最初の△ふたつは、けっこう速いテンポで押さないと追いつかない。意外な落とし穴。



▶Ｌに続くボタンを押すのに遅れると、やっぱりそのあともガタガタに。気をつけよう。

4 速いぞ！ 今までのテンポを忘れろ！

このフレーズは、ボタンを押すタイミングが妙に速い。ここでミスを連発して評価が下がると、クリアできなくなる可能性もあるので、これまで以上に注意して挑んでほしい。速いテンポでＬＲボタンを使うのでややテクニカルだが、リズムは難しくない。ボタンの位置と指の運びを間違えなければＯＫだ。１番目のフレーズは△と○、２番目のフレーズは△と□しか使わないことも覚えておくといいだろう。



◀トン、トトン、トトン、トトトン、トントンというリズムは比較的わかりやすいはず。



▶次はＬＲの交互押し。落ち着いてこなせば、クリアは目前に。ここで焦ると失敗する。

Stage7

MilkCan, That's us!

ミルクカン、デビュー！



小さなミスが大きく響く！ 最終ステージは基本に忠実に

ついにやってきた最終ステージ。リズムはわかりやすいが、最終ステージらしく、総合能力が問われる。リズム把握の正確さ、ボタン配置の記憶、入力の的確さ、とにかく今まで覚えてきたことと経験をすべて全開にして挑まなければ、クリアできないだろう。突出して難しいパートがない代わりに、シビアな部分が全体的にちりばめられている。ポイントはあえて４カ所に絞ったが、それ以外の部分でも簡単に評価を落としてしまいかねないので気を抜かないでほしい。評価が下がるとリズムラインのみの演奏になり、どんどんつらくなるのだ。

このステージのポイント！

1 ここからタイミングが変わり始める

序盤の流れはわかりやすいが、ここからボタンを押すタイミングが変わり始める。というのも、ここから表のリズムから外れたリズムで入力していくことが必要になるから。が、このフレーズは１拍ずつ遅れて入力していけばＯＫ。テンポは一定だ。最初のボタンが正しく押せれば、あとも大丈夫だろう。評価が下がる場合、最初を取り違えているか、どこかでリズムが変わっている。よく注意しよう。



◀このフレーズは最初が肝心。ここを勘違いすると、２フレーズ丸ごと失敗の可能性も。



▶歌詞を聴くのもひとつの手段。ボタンのタイミングと同じリズムで歌ってくれる。

2 ケアレスミスが致命傷に！

ここで注意しておきたいのは、簡単なフレーズでもちょっとしたミスで評価を落とす原因になるということ。このステージでは常に１拍遅らせるのが基本になっているが、それだけにちょっとしたズレでも大きく減点されてしまう。簡単だからと言って気を抜かずに、簡単だからこそミスしないように注意を払おう。こんなところで評価を下げてしまっては、後々の展開がつらくなるばかりだ。



◀画面ではこの位置からスタートするということも忘れずに。慌てる必要はない。



▶Ｒ、Ｌで出遅れるクセのあるプレイヤーは、くれぐれもここで評価を下げないように。

3 前とは微妙に変わっている

この一連のフレーズは前のフレーズから続くサビの部分。だが、ボタンを押すタイミングが微妙に変わっているところに注目しよう。体で正確にリズムを刻めれば問題ないのだが、そうはいかない。うっかり、○・□やＲ△といったフレーズを、考えなしに連打してしまうものだ。ここではプレイヤーがいかに正確にリズムをとれているかが勝負になる。何度も練習して、正確なタイミングを覚えよう。



◀ここは□が半拍遅れている。が、決して□と○を連打しないように。慣れるまでが大変。



▶ここは△のタイミングも難しい。お手本のあと、ちゃんと１拍休むように気をつける。

4 速く難解なボタン配列に負けるな！

ここは曲が繰り返しになる前のブリッジの部分。この曲でもここにしかない特殊なフレーズだが、これがかなり難しい。速いテンポで入力しなければならないうえ、ボタン配列が難解だ。これといった法則性はないので、丸ごと暗記してしまおう。幸いにして入力していくリズムは実に単純明快なので、ボタンを間違わず、かつリズムに遅れなければ大丈夫。リズム表を見てパニックになるのは最悪だ。



◀やはり１拍遅れてスタート。たくさんのボタンが表示されても、うろたえるな。



▶ＲＬの位置がイヤラシイが、これを越えればあとは前のフレーズの繰り返しになる。

ラミーちゃんのリズム表

・・・・・・・・・・・・・・・ステージ7

×•△•••○　○•□•••△

△•••□　○•••×

△••×•□••••○　□••○•×••△•R

△••△••×•×•○••□

○••○••□•□•×••△

△•×•••□•••○　□•L•••×•○•△

△••○••×••□••△••□••×••○　①

△••×••○••□••△••×••□••○　①

△••□••○　×••□••○　②

×••△••R　○••□••R••L　②

△••□•○　□••×••○　③

△••×••L　○•□••R　③

L•×••△　R•□••○　③

L•R△　△•LR　③

×•△•○•×•△•L•R　④

○•×•R•L•□•△•□　④

○•□•••×•••△　△•□•••×•L•□

L••△••L••□•••×••L•○•△

L••△••L••×•••○••△•□•×

○••□••△　○••□••×

R••△••×　L••R••□••○

○••□•△　○••×••□

L••×••△　R•□••○

△•×••L　○•□••R

△•RL　R•L△



購入直後から役立つデータ満載!!

ワールドスタジアム3®

ミニキャンプの詳細と各球団の選手データを公開!

野球シーズン到来! いよいよ『ワールドスタジアム3』も始動する。そこで今月は、噂のポケステ対応パート「ミニキャンプ」の詳しいメニューとキャンプで得られる効果を、さらに後半ではセ・パ12球団の選手データを大放出!! プレイに役立つ即戦力情報をお届けする。

■野球ゲーム	■価格¥5,800
■ナムコ	■メモリーカード容量⑦
■4月8日発売予定	■ポケットステーション対応

ポケステを使ってふがいない分身くんを鍛え直す

たとえ成績が悪くても キャンプの成果次第で…

おなじみの「分身くん」モードが今作でも搭載されている。ご存知のとおり、数々の講習をクリアし、自分だけのオリジナル選手を作成するのだが、講習の成績次第で作成した分身くんの能力決まるため、攻走守の能力がそろった選手をつくりあげるのはなかなか難しい。しかし、ポケステさえあればこのような問題も立ちどころに解決。作成した分身くんを「ミニキャンプ」に参加させることで、能力を強化できるのだ! 今月はその「ミニキャンプ」の手順を解説していこう!



◀野球アカデミーでの成績がダイレクトに分身くんの能力に反映される。

1 分身くんをつくる

とりあえず野球アカデミーに入学。難度は高いが能力値が劇的に伸びる「特進コース」を選びたい。



▶とりあえず課題をクリアしたが、パッとしない能力だ。

3 成果をふりわける

ポケステで育て終わった分身くんは、再びプレイステーションに戻そう。どれくらい強化されたかな?



▶キャンプで得られた能力を振り分ける。これでOK!

2 ポケステにキャンプIN!!

ポケステをセットしておくと「ミニキャンプ」に行けるようになる。ここでは分身くんの体調に気づかいながら、トレーニングを繰り返す。分身くんの能力値は「たんれん」「さとり」「イケてる」の3種があり、それぞれトレーニングや、座禅、遊びを行なうことで上昇していく。また、キャンプ中はスタミナや空腹、気分などに問題があるとケガをする場合も。健康管理に気をつけよう。

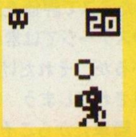
3種のトレーニングで能力UP!



▼Bメニューは守備練習。ドクロを避けつつ、落ちてくるボールを左右に移動して捕球する。



▲Aメニューのトレーニングは投球練習。設置された的を規定の投球回数内ですべて壊すこと。



▲Cメニューは CPUとの対戦。1球ごとに投手と打者に分かれて配球の読み合い合戦をする。

精神面もケア



◀座禅を組んで心を鍛える精神修行。繰り返すことで「さとり」のレベルが上がっていく。



▶たまには「遊び」に出かけて気分転換を図るのもいい。「イケてる」度と「きぶん」が上昇。

その他いろいろ





▼やっぱりチアガールはほしい。綱登りをクリアすると1/3の確率でチアガールがGET可能。

▲無理なトレーニングはケガのもと。不幸にもケガをしてしまったら「温泉」で湯治しよう。



▲育成中の分身くんの状態を知るには、この経過画面をチェック。君の分身くんはどうかな?

噂のローディングゲームをキャッチ!

ローディングゲームとは、メニュー画面をロードしているときに遊べるミニゲーム。『ワースタ』シリーズでは、もうすっかりおなじみだ。前作では球界を代表する選手たちとの100m走が楽しめたが、今作ではシューティングに挑戦することになる。内容は『ゼビウス』のパロディ。アンドアジェネシスの猛攻をくぐり抜け、野球くんがボールで応戦する。3人の野球くんを失うとゲームオーバーだ。制限時間内に4つの砲台とコアを破壊すると……何かいいことあるらしい。



▲巨大な要塞アンドアジェネシス。左右にフラフラと動きながら激しく弾を撒き散らす。原作よりも難度は高い。

今月の「ナムスポ」記事欄

さりげなくマニア心をくすぐるナムスポの記事欄。見れば見るほどニヤリとしてしまう小ネタが詰まっている。先月に引き続き、今回も新ネタを紹介しよう。『2』で頭上の「ピストル」が銃刀法に抵触し、銃器不法所持の疑いで逮捕されてしまったピストル大名(42)が、今度はゴト行為で逮捕されてしまったらしい。このほか『ベラボーマン』の大ボス爆田博士がノーベル平和賞を受賞するなど、往年のキャラクターたちのその後(?)を知るうえでナムスポは欠かせない。



◀妖精入り指輪を買うならジュエリー「クロノア」へ行こう!



▶宅配の「ケルナグループ」。『ケルナグール』では技を教えてもらうのにお使いをさせられたねぇ。

横浜ベイスターズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
駒田	一	左	C	D	281	9	81	-A----
Rローズ	二	右	B	D	325	19	96	--B---
進藤	三	右	A	C	241	14	54	--DAEE
ポゾ	三	右	C	D	0	0	0	---D--
川端	三	右	C	C	222	0	1	--DC-D
万永	三	右	C	B	267	1	5	--CCD-
石井 琢	遊	左	A	S	314	7	48	----S-
鈴木 尚	外	左	B	C	337	16	87	-----C
波留	外	右	B	A	273	2	39	-----A
佐伯	外	左	C	C	289	9	55	-----C
中根	外	右	B	D	301	4	31	-----C
井上 純	外	左	D	A	330	0	9	-----B
荒井	外	左	D	D	261	1	5	-----E
畠山	外	右	B	C	263	2	8	-D---C
谷繁	捕	右	A	D	254	14	55	A-----
秋元	捕	右	D	D	154	0	3	D-----
斎藤 隆	投	左	B	C	190	0	4	------
野村 弘	投	左	C	D	250	1	8	------
三浦	投	右	C	C	054	0	1	------
川村	投	右	C	C	133	0	3	------
戸叶	投	右	C	C	079	0	0	------
島田	投	右	C	C	0	0	0	------
横山 道	投	右	B	D	0	0	0	------
五十嵐	投	右	C	C	0	0	0	------
佐々木	投	右	S	D	0	0	0	------

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
斎藤 隆	右	148	294	A	S	B	S	C
野村 弘	左	140	334	C	A	A	A	B
三浦	右	144	318	B	S	B	A	D
川村	右	142	332	B	A	C	A	C
戸叶	右	140	517	C	B	B	C	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
島田	右	138	236	C	A	A	B	B
横山 道	右	148	309	A	A	C	A	D

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
五十嵐	右	146	261	A	A	B	C	C
佐々木	右	154	064	S	S	A	S	C

チームデータ

●チーム打率 .192 ●総本塁打数99本
●総得点 593点 ●チーム防御率 2.96

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
石井 琢	波留	鈴木 尚	Rローズ	駒田	ポゾ	佐伯	中根	谷繁
遊	中	左	二	一	三	右	DH	捕

中日ドラゴンズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
山崎	一	右	C	D	255	27	86	-D---E
愛甲	一	左	D	D	226	2	13	-C----
立浪	二	左	B	B	272	8	43	--SD-C
種田	二	右	C	C	280	3	8	--B-D-
ゴメス	三	右	B	D	274	26	76	---D--
鳥越	三	右	C	B	074	0	1	--DBCD
南渕	三	右	C	D	264	0	13	-DCDD
久慈	遊	左	D	B	249	0	18	--C-A-
福留	遊	左	C	D	0	0	0	---ED-
李	外	右	A	S	283	10	29	----BS
関川	外	左	C	A	285	1	36	E----C
井上 一	外	左	C	D	264	9	31	-----D
益田	外	左	B	B	231	1	14	-----B
大西	外	右	C	B	266	1	8	-----C
山口	外	右	C	C	221	2	8	-----B
中村 武	捕	右	B	D	236	5	42	C-----
野口	投	左	C	D	131	0	4	------
山本 昌	投	左	C	D	182	0	3	------
川上	投	右	C	C	102	1	6	------
武田	投	左	C	D	0	0	0	------
門倉	投	右	B	C	042	0	2	------
今中	投	左	C	C	143	0	0	------
サムソン	投	左	C	D	0	0	0	------
落合	投	右	C	D	0	0	0	------
宣	投	右	B	D	0	0	0	------

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
野口	左	142	234	B	B	S	A	C
山本 昌	左	140	366	C	S	A	A	B
川上	右	148	257	A	A	B	A	B
武田	右	141	362	B	A	B	D	C
門倉	右	145	340	B	B	C	A	D

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
今中	左	143	534	B	D	A	B	C
サムソン	左	139	468	C	A	C	B	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
落合	右	145	282	B	A	B	B	C
宣	右	150	148	A	S	A	C	C

チームデータ

●チーム打率 .171 ●総本塁打数96本
●総得点 441点 ●チーム防御率 3.32

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
李	久慈	立浪	ゴメス	山崎	関川	井上 一	福留 孝	中村 武
遊	二	左	三	一	右	DH	遊	捕

読売ジャイアンツ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
清原	一	右	C	D	268	23	80	-D----
仁志	二	右	B	A	274	11	33	--CDC-
福王	二	左	D	D	172	0	2	--CCC-
元木	三	右	B	E	297	9	55	--CBB-
後藤	三	左	C	C	247	2	11	-D-C-C
石井 浩	三	右	D	E	253	4	27	-E-D--
永池	三	右	C	B	226	0	1	--DBC-
川相	遊	右	C	C	256	1	16	----A-
二岡	遊	右	C	B	0	0	0	----B-
松井 秀	外	左	A	B	292	34	100	-----B
高橋 由	外	左	S	A	300	19	75	-----S
清水 隆	外	左	B	C	301	13	52	-----B
広沢	外	右	B	D	301	9	25	-D-E-D
村田 真	捕	右	D	E	268	7	47	C-----
吉原	捕	右	C	D	242	1	4	C-----
杉山	捕	右	D	D	143	2	8	D-----
桑田	投	右	C	C	196	0	6	------
斎藤 雅	投	右	C	D	184	1	7	------
ガルベス	投	右	C	E	102	1	4	------
趙	投	右	B	C	324	0	4	------
上原	投	右	C	C	0	0	0	------
入来	投	右	C	D	167	0	3	------
三沢	投	右	C	C	118	0	0	------
西山	投	右	C	D	222	0	0	------
槙原	投	右	C	D	053	0	0	------

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
桑田	右	146	408	A	A	A	A	S
斎藤 雅	右	144	308	B	S	B	B	A
ガルベス	右	148	321	A	C	A	C	E
趙	右	149	275	A	S	A	A	C
上原	右	148	0	A	A	B	B	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
入来	右	147	358	A	B	C	B	C
三沢	右	142	384	B	B	C	D	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
西山	右	149	248	A	A	B	C	D
槙原	右	145	398	B	A	B	A	C

チームデータ

●チーム打率 .208 ●総本塁打数137本
●総得点 560点 ●チーム防御率 3.00

初期オーダー

1	2	3	4	5	6	7	8	9
仁志	二岡	松井 秀	清原	高橋 由	広沢	清水 隆	元木	村田 真
二	遊	中	一	右	DH	左	三	捕

ヤクルトスワローズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
ペタジーニ	一	左	D	D	0	0	0	-D----
度会	一	右	C	D	263	4	12	-C-D-E
小早川	一	左	E	D	173	3	8	-D----
土橋	二	右	C	C	259	9	52	--B-BE
辻	二	右	C	A	304	3	18	-EA---
池山	三	右	A	C	275	18	59	---AB-
馬場	三	右	A	C	178	0	4	--CA--
宮本	遊	右	B	B	258	1	25	----A-
飯田	外	右	S	S	283	1	28	-----S
稲葉	外	左	B	B	279	5	23	-E---B
真中	外	左	C	A	275	5	27	-----B
副島	外	左	C	C	266	8	38	-----C
佐藤 真	外	右	C	B	190	1	4	-----B
デカ	外	右	D	D	182	0	0	-E---D
古田	捕	右	S	C	275	9	63	S-----
カツノリ	捕	右	D	D	174	0	1	E-----
石井 一	投	左	A	C	192	0	11	------
川崎	投	右	C	D	158	0	7	------
伊藤 智	投	右	B	C	116	0	1	------
田畑	投	右	C	D	053	0	0	------
エーカー	投	右	C	D	053	0	0	------
山部	投	左	C	D	0	0	0	------
廣田	投	左	C	D	0	0	0	------
山本 樹	投	左	C	D	200	0	0	------
高津	投	右	B	D	0	0	0	------

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
石井 一	左	151	330	S	A	S	A	C
川崎	右	143	304	B	S	A	S	C
伊藤 智	右	150	272	A	S	A	B	A
田畑	右	140	563	C	B	B	B	B
エーカー	右	145	234	B	A	C	C	D

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
山部 左	左	145	457	B	D	C	B	D
廣田 右	右	146	256	A	C	S	D	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
山本	左	142	203	B	C	A	D	C
高津	右	141	556	B	C	A	A	A

チームデータ

●チーム打率 .168 ●総本塁打数67本
●総得点 381点 ●チーム防御率 3.52

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
飯田	稲葉	度会	古田	ペタジーニ	小早川	池山	土橋	宮本
中	右	一	捕	一	DH	三	二	遊

広島東洋カープ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
町田	一	右	C	C	244	4	23	−C−−−D
浅井	一	右	C	C	271	6	40	−D−−−D
山田潤	一	右	B	C	0	0	0	−C−−−−
ディアス	二	右	C	C	0	0	0	−−C−−−
苫篠	二	両	C	A	253	4	14	−−C−−−
兵頭	二	右	C	C	0	0	0	−−D−−−
江藤	三	右	B	D	253	28	81	−−−C−−
野々垣	三	右	D	D	105	0	0	−−DDD−
野村	遊	右	B	A	282	14	49	−−−−A−
前田	外	右	B	C	335	24	80	−−−−−A
緒方 孝	外	右	A	S	326	15	59	−−−−−S
金本	外	左	B	B	253	21	74	−−−−−C
木村	外	両	B	A	244	0	8	−EC−DB
西山	捕	右	B	D	189	2	7	B−−−−−
瀬戸	捕	右	C	D	233	3	27	C−−−−−
小畑	捕	右	C	D	111	0	0	C−−−−−
ミンチー	投	右	C	D	062	0	1	−−−−−−
佐々岡	投	右	C	C	222	0	3	−−−−−−
澤崎	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
黒田	投	右	C	D	111	0	2	−−−−−−
山内	投	右	C	D	036	0	0	−−−−−−
玉木	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
高橋 建	投	左	C	C	217	0	1	−−−−−−
横山 竜	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
小林 幹	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
ミンチー	右	144	275	B	B	S	A	D
佐々岡	右	147	379	A	S	C	A	C
澤崎	右	142	494	B	A	C	A	B
黒田	右	140	660	C	B	C	C	C
山内	右	139	519	C	B	C	B	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
玉木	右	144	499	B	C	C	D	C
高橋 建	左	142	383	B	D	C	B	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
横山 竜	右	148	257	A	A	B	A	C
小林 幹	右	148	287	A	S	C	A	C

チームデータ

●チーム打率 .150 ●総本塁打数121本
●総得点 469点 ●チーム防御率 4.17

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
野村	緒方孝	前田	江藤	金本	ディアス	浅井	町田	西山
遊	中	右	三	左	二	DH	一	捕

阪神タイガース

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
ジョンソン	一	左	D	D	0	0	0	−D−−−E
大豊	一	左	D	E	231	21	61	−D−−−−
八木	一	右	C	C	282	3	31	−D−−−−
平塚	一	右	C	D	273	4	20	−D−−−E
和田	二	右	D	C	272	4	32	−−BC−−
ブロワーズ	三	右	D	D	0	0	0	−−−D−−
浜中	三	右	C	C	409	0	3	−−−D−D
星野	三	左	C	C	180	0	2	−−DCD−
今岡	遊	右	B	C	293	7	44	−EC−B−
新庄	外	右	S	A	222	6	27	−−−−−S
坪井	外	左	C	B	327	2	21	−−−−−D
桧山	外	左	C	C	226	15	52	−−−−−C
佐々木	外	左	B	B	259	1	21	−D−−−C
城	外	右	C	B	0	0	0	−−−−−B
矢野 輝	捕	右	D	C	211	3	20	C−−−−D
山田 勝	捕	右	D	D	203	0	6	C−−−−−
川尻	投	右	C	C	100	0	2	−−−−−−
藪	投	右	C	C	229	0	4	−−−−−−
メイ	投	左	C	D	053	0	0	−−−−−−
中込	投	右	C	E	162	0	3	−−−−−−
湯舟	投	左	D	D	0	0	0	−−−−−−
伊藤 敦	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
弓長	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
葛西	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
リベラ	投	右	B	D	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
川尻	右	140	284	C	B	A	A	C
藪	右	143	351	B	A	B	B	C
メイ	左	140	347	C	D	B	C	C
中込	右	139	478	C	B	B	B	D
湯舟	左	141	386	B	C	B	B	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
伊藤 敦	右	140	287	C	A	B	B	C
弓長	左	140	169	C	C	A	C	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
葛西	右	135	381	D	C	A	A	C
リベラ	右	150	238	A	A	C	A	D

チームデータ

●チーム打率 .157 ●総本塁打数66本
●総得点 349点 ●チーム防御率 3.25

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
和田	坪井	ジョンソン	ブロワーズ	八木	桧山	今岡	新庄	矢野
二	右	一	三	DH	左	遊	中	捕

西武ライオンズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
高木 大	一	左	B	A	276	17	84	DA−−−E
金村	一	右	C	D	263	1	7	−D−D−−
高木 浩	二	左	C	B	202	2	20	−−BC−D
田辺	二	右	C	C	250	4	30	−−BD−−
鈴木 健	三	左	B	D	275	22	65	−D−C−−
シアンフロッコ	三	右	C	D	0	0	0	−−−C−−
松井 稼	遊	両	S	S	311	9	58	−−−−S−
大友	外	左	A	A	269	2	31	−−−−−A
小関	外	左	B	A	283	3	24	−−−−−B
ブロッサー	外	左	D	D	0	0	0	−−−−−D
清水 雅	外	右	C	A	303	1	13	−−−−−C
河田	外	左	C	A	246	0	3	−−−−−B
垣内	外	右	C	C	108	1	1	−−−−−D
伊東	捕	右	A	C	243	8	36	S−−−−−
中嶋	捕	右	S	C	236	2	7	D−−−−−
和田	捕	右	C	B	333	3	8	D−−−−D
西口	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
石井 貴	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
潮崎	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
豊田	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
松坂	投	右	A	C	0	0	0	−−−−−−
西崎	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
橋本	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
デニー	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
森 慎	投	右	B	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
西口	右	147	338	A	S	A	A	A
石井 貴	右	149	329	A	A	C	C	D
潮崎	右	141	405	B	B	S	A	B
豊田	右	140	435	C	A	B	A	C
松坂	右	152	0	S	S	C	C	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
西崎	右	140	0	C	A	B	C	B
橋本	左	141	353	B	D	A	C	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
デニー	右	150	260	A	B	A	C	D
森 慎	右	151	381	S	A	D	A	D

チームデータ

●チーム打率 .144 ●総本塁打数75本
●総得点 389点 ●チーム防御率 2.78

初期オーダー

1	2	3	4	5	6	7	8	9
松井稼	小関	高木大	鈴木健	シアンフロッコ	ブロッサー	伊東	高木浩	大友
遊	右	一	三	DH	左	捕	二	中

日本ハムファイターズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
田中	一	右	A	C	274	24	63	−A−−A−
小笠原	一	左	C	C	302	1	9	DD−−−E
金子	二	右	A	A	263	4	26	−−B−C−
西	二	右	D	D	306	1	7	−DDD−−
片岡	三	左	A	C	300	17	83	−B−A−−
奈良原	遊	右	B	A	280	1	25	−−ABS−
ウィルソン	外	右	D	D	255	33	124	−−−−−E
西浦	外	右	C	B	245	20	62	−D−−−C
井出	外	右	B	A	216	6	28	−−−−−A
上田	外	左	A	B	242	2	15	−−−−−C
橋上	外	右	B	C	301	1	12	−−−−−B
フランクリン	外	両	B	C	0	0	0	−−−−−D
秦	外	左	E	D	167	0	4	−−−−−E
本西	外	右	C	C	135	0	5	−−−−−A
野口	捕	右	C	D	235	10	34	C−−−−−
田口 昌	捕	右	B	E	203	1	12	D−−−−−
岩本	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
金村	投	右	B	C	0	0	0	−−−−−−
関根	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
今関	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
ウィッテム	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
芝草	投	左	D	C	0	0	0	−−−−−−
下柳	投	左	A	D	0	0	0	−−−−−−
黒木 潤	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
シュールストロム	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
岩本	右	139	411	C	B	B	B	C
金村	右	143	273	B	A	B	A	C
関根	右	143	336	B	B	C	A	B
今関	右	147	374	A	B	C	C	D
ウィッテム	右	142	0	B	B	C	C	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
芝草	右	142	390	B	B	C	B	C
下柳	左	144	307	B	A	C	B	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
黒木 潤	右	143	480	B	B	C	C	C
シュールストロム	右	150	300	A	A	C	B	C

チームデータ

●チーム打率 .149 ●総本塁打数121本
●総得点 509点 ●チーム防御率 3.19

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
奈良原	金子	片岡	ウィルソン	田中	西浦	フランクリン	井出	野口
遊	二	三	DH	一	右	左	中	捕

オリックスブルーウェーブ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
ニール	一	左	E	D	288	28	76	−E−−−−
藤井	一	左	D	D	250	30	80	−D−−−D
大島	二	両	C	A	276	8	50	−−SBCE
福留	二	右	C	C	175	1	5	−−BCC−
相川	二	右	D	E	0	0	0	−−CCC−
五十嵐	三	左	C	C	206	3	21	−CCBDD
佐竹	三	右	C	B	200	0	10	−−CB−−
小川	遊	右	B	C	238	7	27	−DCDC−
塩崎	遊	右	B	C	235	1	9	−−−−B−
イチロー	外	左	S	S	358	13	71	−−−−−S
田口　壮	外	右	S	A	272	9	41	−−D−ES
谷	外	右	B	B	284	10	45	−−−−−B
プリアム	外	右	C	D	285	18	62	−−−−−D
広永	外	左	D	E	220	2	9	−−−−−D
日高	捕	左	C	D	228	2	14	D−−−−−
三輪	捕	右	B	C	231	2	13	C−−−−−
星野	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
伊藤　隆	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
小林	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
野田	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
杉本	投	友	C	C	0	0	0	−−−−−−
高橋功	投	右	D	D	0	0	0	−−−−−−
ウイン	投	右	C	E	0	0	0	−−−−−−
鈴木	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
平井	投	右	B	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
星野	左	130	512	D	D	S	A	B
伊藤　隆	右	142	471	B	C	C	A	C
小林	右	146	359	A	B	A	C	C
野田	右	140	711	C	B	C	A	C
杉本　友	右	147	604	A	B	C	A	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
高橋功	右	142	290	B	C	B	B	D
ウイン	右	148	374	A	B	C	C	E

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
鈴木	右	140	210	C	B	A	B	B
平井	右	150	248	A	A	C	A	C

チームデータ

●チーム打率　.150　●総本塁打数134本
●総得点　533点　●チーム防御率　4.20

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
田口　壮	大島	イチロー	ニール	藤井	谷	小川	五十嵐	三輪
左	二	右	DH	一	中	遊	三	捕

ダイエーホークス

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
吉永	一	左	D	E	249	13	48	ED−−−−
河野	一	右	D	D	255	1	4	−C−−−D
浜名	二	左	B	A	272	4	25	−−ACB−
湯上谷	二	右	C	B	283	1	6	−−ABB−
小久保	三	右	B	C	225	2	11	−CEB−−
柳田	三	右	B	B	251	0	35	−BBB−−
新里	三	右	C	C	220	0	6	−−CC−−
井口	遊	右	S	A	221	21	66	−−−−A−
秋山	外	右	A	A	260	10	49	−−−−−S
大道	外	右	C	D	295	4	38	−D−−−D
柴原	外	左	B	A	314	2	35	−−−−−C
村松	外	左	C	S	250	1	16	−−−−−B
松中	外	左	D	D	268	3	10	−D−−−D
吉本一	外	左	C	D	211	0	0	−−−−−D
城島	捕	右	A	C	251	16	58	CE−−−−
内之倉	捕	右	C	D	231	2	9	DE−E−−
工藤	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
西村	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
ヒデカズ	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
吉武	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
佐久本	投	左	C	C	0	0	0	−−−−−−
藤井	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
篠原	投	左	C	C	0	0	0	−−−−−−
吉田　修	投	左	D	C	0	0	0	−−−−−−
岡本　克	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
工藤	左	143	307	B	B	S	B	B
西村	右	141	336	B	B	A	A	C
ヒデカズ	右	143	518	B	B	C	D	C
吉武	右	137	458	C	B	C	B	C
佐久本	左	139	413	C	D	B	C	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
藤井	右	142	305	B	B	C	D	C
篠原	左	141	453	B	D	C	C	C

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
吉田　修	左	141	210	B	B	C	B	C
岡本　克	右	144	254	B	A	C	A	C

チームデータ

●チーム打率　.162　●総本塁打数80本
●総得点　416点　●チーム防御率　3.62

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
柴原	浜名	吉永	小久保	大道	秋山	城島	河野	井口
中	二	DH	三	左	右	捕	一	遊

近鉄バッファローズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
クラーク	一	右	D	D	320	31	114	−D−−−−
吉岡	一	右	C	C	268	13	32	−C−−−D
村上	一	右	C	C	262	5	18	−C−D−C
大森	一	左	D	D	095	0	1	−D−−−−
安部	一	左	C	D	250	1	12	−C−−−D
水口	二	右	C	B	233	2	36	−−B−−−
中村　紀	三	右	A	D	260	32	90	−D−C−−
武藤	遊	左	A	A	250	0	32	−−C−A−
勝呂	遊	右	C	C	125	0	0	−−−CB−
Tローズ	外	左	S	A	257	22	70	−−−−−A
大村　直	外	左	B	A	310	4	40	−−−−−B
鈴木　貴	外	右	C	C	273	5	36	−−−−−D
磯部	外	左	B	B	291	4	31	E−−−−D
山本	外	左	D	D	269	2	19	−−−−−E
的山	捕	右	A	D	230	4	18	C−−−−−
藤井彰	捕	右	C	D	0	0	0	B−−−−−
高村	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
赤堀	投	右	B	C	0	0	0	−−−−−−
小池	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
岡本　晃	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
マットソン	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
宇高	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
酒井	投	右	D	C	0	0	0	−−−−−−
佐野	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
大塚	投	右	A	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
高村	右	145	487	B	A	C	B	C
赤堀	右	146	421	A	A	B	B	C
小池	左	140	681	C	B	A	B	C
岡本　晃	右	142	404	B	B	A	C	B
マットソン	右	132	355	D	B	C	A	C

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
宇高	右	143	0	B	B	B	C	C
酒井	右	148	197	A	B	C	B	D

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
佐野	右	142	0	B	B	C	C	C
大塚	右	149	211	A	S	B	S	C

チームデータ

●チーム打率　.148　●総本塁打数125本
●総得点　549点　●チーム防御率　3.06

初期オーダー

1	2	3	4	5	6	7	8	9
大村　直	磯部	Tローズ	クラーク	中村　紀	村上	武藤	水口	的山
中	左	右	DH	三	一	遊	二	捕

千葉ロッテマリーンズ

野手データ

名前	守備	打席	肩	走	打率	HR	打点	捕一二三遊外
福浦	一	左	C	C	284	3	57	−D−−−−
山本	一	右	C	C	333	0	8	−BCC−D
堀	外	右	B	A	241	10	44	−−DDEB
松本	二	左	C	C	279	2	13	−−CCC−
初芝	三	右	B	D	296	25	86	−D−C−−
ボーリック	三	両	D	E	0	0	0	−−−C−D
酒井	三	右	B	C	246	1	18	−−BAB−
小坂	遊	左	A	S	233	3	33	−−−−S−
平井	外	左	C	C	320	8	35	−−−−−C
立川	外	右	C	C	216	2	6	−−−−−D
諸積	外	左	C	B	279	0	18	−−−−−B
大村　巌	外	右	C	C	286	6	38	−−−−−C
佐藤　幸	外	右	D	D	320	8	41	−D−−−D
ブレイディー	外	左	C	D	0	0	0	−D−−−C
吉鶴	捕	右	C	C	235	4	25	D−−−−−
清水　将	捕	右	B	C	183	2	13	C−−−−−
小宮山	投	右	C	C	0	0	0	−−−−−−
黒木　知	投	右	B	C	0	0	0	−−−−−−
武藤	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
成本	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
藪田	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
園川	投	左	C	D	0	0	0	−−−−−−
ウォーレン	投	右	C	D	0	0	0	−−−−−−
藤田	投	左	C	C	0	0	0	−−−−−−
河本	投	左	B	C	0	0	0	−−−−−−

投手データ

先発タイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
小宮山	右	144	357	B	A	A	A	A
黒木　知	右	148	329	A	S	B	A	C
武藤	右	140	376	C	B	D	D	C
成本	右	144	0	B	B	B	A	C
藪田	右	141	484	B	B	C	B	D

中継ぎタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
園川	左	138	389	C	D	B	C	C
ウォーレン	右	144	93	B	A	C	B	D

抑えタイプ

名前	腕	球速	防御率	直	右	左	フォーク	守
藤田	左	145	217	B	D	C	D	C
河本	左	149	342	A	C	S	A	C

チームデータ

●チーム打率　.150　●総本塁打数74本
●総得点　435点　●チーム防御率　2.93

初期オーダー（DH制あり）

1	2	3	4	5	6	7	8	9
堀	小坂	ブレイディー	初芝	ボーリック	福浦	平井	松本	清水　将
中	遊	左	三	DH	一	右	二	捕

今度の『バスト』は遊ぶほどに深みが増すのだ!!



バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX

前作より一層高いゲーム性でプレイヤーをうならせる『バスト2』。初公開のイージーモードに新要素のステージ分岐リスト、それにふたり対戦プレイを盛り上げる様々なシステムの詳細をすべて解説! 知れば知るほど遊びたくなる!!

スクープ!「イージーモード」とステージ分岐リスト、ダンスシステムの詳細を完全公開!

■ダンスゲー	■価格¥5,800
■エニックス	■メモリーカード容量①
■4月15日発売	

前作でコマンド入力に悩んだアナタに贈る「イージーモード」

画面に表示されるダンスコマンドをホイホイと入力していくダンスゲー『バスト ア ムーブ2』。ところがこのコマンド入力が、コンボを重ねるとけっこうキツくなる。前作でも、コマンドの難しさに泣かされた覚えのあるユーザーは少なくないだろう。そこで『2』に搭載された新モードが「イージーモード」。入力するダンスコマンドがイージーになる、初心者に優しいモードだ。使うボタンが方向キーの4方向だけになるから、わかりやすいし、片手でもできる。それどころか足でも!? とにかくこのモードで遊べば、きっとクリアできる!

これなら足でもできる!?

この画面で…… EASY MODE



▲キャラセレクト画面でキャラクターを選ぶ。この段階では特に何かをする必要はなし。方向キーで選んで○ボタンを押して決定。



▼するとこのように、コマンドメニューが現われる。ここでEASYを選択!

コマンドが変化する!



▲ほら、コマンドが矢印だけに。これなら簡単だ!

イージーなコマンドの一例 ↓ ↓ ▶ → ↑ → ▶ ← ← ↓

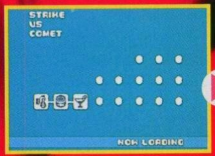
これも新要素!! 1プレイヤーモードではステージが分岐する!

前作ではプレイヤーの成績とは無関係に、ランダムで決定されていた各ステージの対戦相手も、『2』ではルート分岐という形で決定されるようになった。ルートには4つのパターンがあり、それぞれステージ3とステージ5までのの成績によってルートが変わるのだ。分岐の条件は、プレイヤーの「勝ちっぷり」。これがよければ上のルートへ、そうでもなければ下のルートへ進むことになる。ただし、どのパターンになるかはプレイごとに変わるから、プレイのたびに違った楽しみがある。

このように分岐する!

▼▶ステージ3でコメットと勝負! 見事勝利してフィーバータイムに持ち込んだ。が、次のステージは下のルート。得点だけが条件ではない!

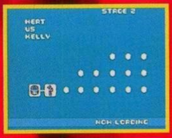






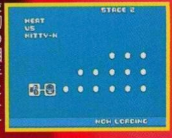
プレイするたび、パターンが変わる!





◀ヒートを選択、最初の相手はキティー・N。次はケリーでBパターンだ。





◀次のプレイでは最初にストライク、次がキティー・N。これはDパターン。

ステージ分岐の4パターン

A

C→T→H→ S→K → L→N→Z……? / E→N→Z
C→T→H→ B→K → E→N→Z / U→N→Z

B

N→K→T→ L→C → E→H→Z……? / S→H→Z
N→K→T→ U→C → S→H→Z / B→H→Z

C

H→C→K→ B→N → U→T→Z……? / L→T→Z
H→C→K→ E→N → L→T→Z / S→T→Z

D

T→N→C→ E→H → B→K→Z……? / U→K→Z
T→N→C→ S→H → U→K→Z / L→K→Z

C=コメット/T=ストライク/H=ヒロくん/S=ショーティー/K=ケリー/B=バイオ/L=キキ・ララ/N=キティー・N/E=ヒート/U=ツトム/Z=ロボZ

ダンスバトルを一層アツくする、3つのスパイス+αとは!!

その1 運だけシステム

意表を突いたシステム名だが、このシステムを起動するための条件は、かなり運に頼らなければ満たせない。だから、運だけシステム。これは画面下の中央部にある「ブロック」に関連するフィーチャーで、ブロックの緑、赤、青の各ゲージの数がそろうと（例えばそれぞれふたつずつになったりすると）、特殊なモードに突入する。そのモードになるとダンスポイントバーが七色に光り出し、このときダンスコンボを決めると得点が通常の2倍入る！　ブロックは、どちらかのダンサーがダンスコンボを決めると、コンボ数に対応したブロックがひとつ増える。だからブロックをねらってコンボを出しても、相手がどんなコンボを決めるかで状況が変わるから、なかなかそろわないのだ！

【ブロック】に注目!!



▲開始時にブロックの数はランダムに決まる。一度そろうと、次のステージまで動かなくなる。



これがブロック！

コンボを決めると……



▲「COOL！」以上のダンスコンボを決めると、ステップを止めたところで対応するブロックが決定。

ブロックが……



◀今回は「COOL！」。すると文字は緑のブロックに。

増える！



▶飛んでいって、そのあとゲージがひとつ増える。4つ目はまたひとつ目に戻る。

その2 ジャマー&ジャマー返し

前作にもジャマーはあったが、『2』ではやられたジャマーを相手にはね返すことができるのだ！　自分のジャマー回数は減らないし、相手には反撃できるし、しかも跳ね返して成功した場合は相手から奪う得点が、やられたときの倍になる。いいことずくめのシステムだが、タイミングが難しく、失敗するとやられる。

気をつけようね。

ジャマー！



▲ダンスコマンドの4拍目でR1を押すと、ジャマーが使える。1ステージに2回まで。

ジャマー回避！



▲ジャマーを使われたら、次のフレーズの4拍目でR2を押すと、回避できる。

そして……ジャマー返し！



▲回避するときにR2の代わりにR1を押すとジャマー返し。タイミングがずれると失敗！

ジャマー返し大会ですごいバトルに!!

ジャマー



▲よし、さっそくジャマーで攻撃しちゃうぞ。見てろ！

ジャマー返し！



▲きゃ〜やめて〜。なんちってジャマー返しだ！　オラ！

ジャマー返し返し！



▲それも返してやる！　決まれば奪う得点は4倍だもんね。

ジャマー返し返し返し！



▲いや〜ん。でも返すもんね。どうだ参ったか！

やられると、通常のジャマーの8倍減点!!



▲つまりジャマーは仕掛けるほうにもリスクがある。注意。

その3 コンビネーションダンス

ゲームを盛り上げるフィーチャーとして追加された新要素が、コンビネーションダンスだ。対戦終了時に高得点だと勝利のダンスを踊る「フィーバータイム」に突入するが、このとき両プレイヤーとも高得点、かつふたりの得点差がほんのわずかだと、なんと敗者までもが一緒にフィーバータイムに踊る「コンビネーションダンス」が見られるのだ!!



スペシャル　ダンス!!

ふつうにプレイ！



▶ゲーム自体はいつもと同じようにプレイ。



◀ふたりとも一生懸命高得点を目指そう！



▶ダンスポイントバーを真っ赤にして、ほとんど点差のない状態に！

Mixモードでハンデ？「色」に注目！

ダンスコマンドは3種類から選べるが、ふたりで対戦するときには各キャラクターが別々のモードにできる。ミックスはよりマニアックなコマンドになるし、イージーはとにかくやさしいコマンドになるから、これを使えば対戦時のハンデにもできる！



◀名前の色でモードの違いもわかる。青はミックスモードの証拠。



▲ノーマル対ミックス。相手の力量がちょっと高い場合に。



▼イージー対ミックス。初心者と経験者ならこれで十分。

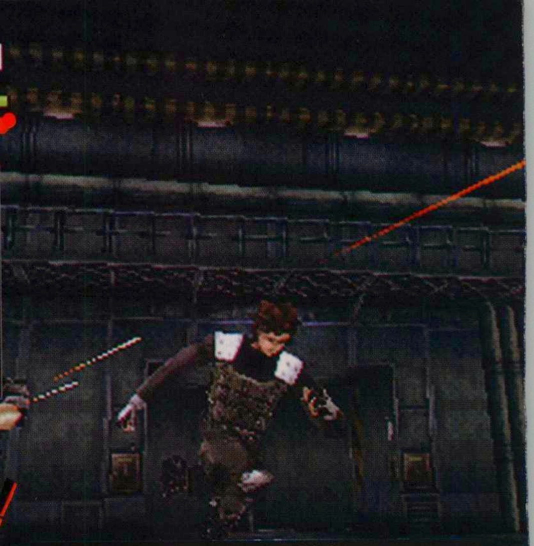


▲ハイレベルなミックス対決。見ごたえあります。

緊急速報!!　『週刊ビックコミック スピリッツ』（小学館）主催で『バスト ア ムーブ2』のクラブイベントが開かれることが決定！　詳しい内容や応募方法は、4月5日発売の『週刊ビックコミック スピリッツ』をご覧ください。

新たなるスプリガンの物語が始まる――

SPRIGGAN
スプリガン ルナヴァース
LUNAR VERSE



登場キャラクター&システム概要が明らかに!

原作コミックの人気に加え、開発元がフロム・ソフトウェアであるということで3Dアクションファンの期待も高い『スプリガン ルナヴァース』。今月は、現在までに発表されている登場キャラクターとシステム概要を紹介しよう。

■3Dアクションバトル ■価格未定
■フロム・ソフトウェア ■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定

フロム・ソフトウェア入魂の1作になるか!?

原作者たかしげ宙氏監修のもと、原作完結後から少し時間が経った時代を描く……。公式アフターストーリーということでユーザーの期待も高い本作。だが、ユーザーの期待が高い理由がもうひとつある。「開発元がフロム・ソフトウェアである」ことだ。

数々のオリジナルタイトルを制作し、そのすべてが高い評価を受けているフロム・ソフトウェア。『アーマード・コア』や『KING'S FIELD』の名を聞けば思い当たる人もいるだろう。「ライトユーザー向け」などという口当たりのいい言葉は決して使わず、徹底的にこだわり抜いた作風に心酔しているユーザーも多い。彼らが手掛ける初の原作つきタイトル『スプリガン ルナヴァース』。果たして、この人気コミックをどのように料理するのか。その答えはもうすぐ明らかになる!



……そして、人類の存亡をかけた戦いが始まる!



▶スピード感のあるアクションが展開される!?



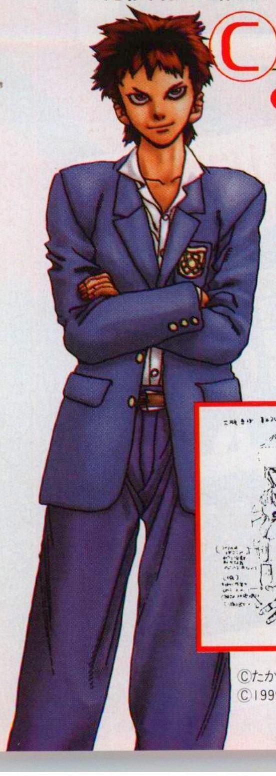


はたして生き残るのはダレだ!?



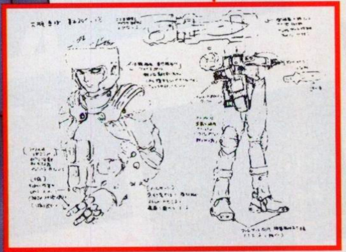
▲原作コミックに登場した人気キャラクター、ジャンの姿も!

Characters【メインキャラクター紹介】

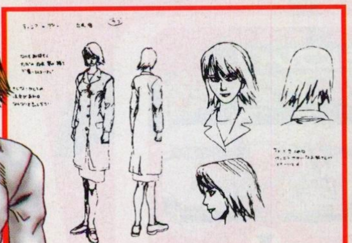


大槻 達樹

アーカム考古学研究所日本支部所属のエージェント。頭より体が先に動くタイプ。精神系能力に非常に長けており、オリハルコンとの相性が非常にいいらしい。







リティシア・ディル

トライデント兵器開発部の科学者。やや人間不信のきらいがある。自分の弱いところを人に見せようとせず、いつも強がっているが、実は感激屋という噂も……。



グラハム

グラハムという名前以外、すべてが謎に包まれている男。その風貌からは、歴戦の勇者であることがうかがえるが……。はたして敵か味方か!?



ミッションの流れを把握しよう

プレイヤーを待ち受ける15のミッション！

スプリガンに憧れる少年・大槻達樹（プレイヤー）。彼が、スプリガンになるための最終試験に挑むところからこの物語は幕を開ける。

用意されたミッションの数は全部で15以上。ミッション内容はスニーキング（潜入）もあれば、破壊工作もあるというように多岐にわたっているらしい。プレイヤーの攻撃方法はパンチ・キックを使う格闘戦と、銃器を使った遠距離戦がある。与えられた任務を遂行するためには、状況に応じた使い分けが重要になってくるだろう。

ここでは、ミッションの流れについて紹介していこう。

出撃準備 BRIEFING

出撃前にすることは3つ。ひとつめは、次のミッションの内容とその目的を確認すること。ふたつめは、装備する武器や着用するAMスーツの種類を選択すること。3つめは、前のミッションで入手したポイントをキャラクターの基本パラメーターに振り分けることだ。（詳しくは下にある「ミッション完了／キャラクターの成長」カコミを参照のこと）



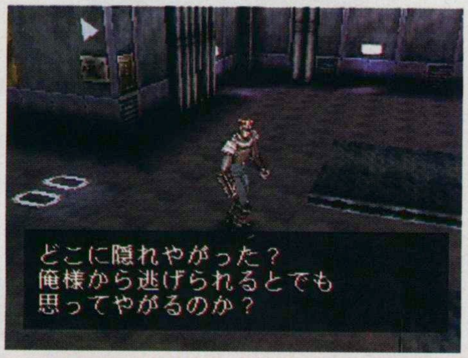
▲出撃前に携帯するナイフと銃器、そしてAMスーツの種類を選択する。



▲装備の形態、正式名称、装備品目の解説やパラメーターも確認できる。

ミッション遂行 MISSION

時には戦い、時には逃げながら任務を遂行していく。ミッションの成功・失敗でストーリーが分岐することもあるかもしれない……。攻撃手段はリアルタイムで選択でき、状況に合わせて瞬時に切り替えることが可能なので、快適にプレイできるだろう。



◀ミッション遂行中にイベントが発生することもあるようだ。

基本アクション









▲攻撃力、技の発生時間、リーチといった要素を考慮して、状況に合わせて、常に最適の攻撃方法を選択しよう。

ミッション完了 REPORT

ミッションを完了すると、経験値とポイントを獲得できる。経験値はミッションに出撃した際に、装備していたAMスーツに加算されポイントはキャラの基本パラメーターに自由に振り分けることができる。つまり「AMスーツの成長」と「キャラクター自身の成長」によってキャラはパワーアップしていくのだ。


◀キャラクターのレベル次第で、特殊攻撃も変化。

キャラクターの成長

ミッションを完了すると獲得できるポイントをキャラクターの能力を示す基本パラメーターの各項目【Stamina・Mind・Power・Resist・Concentrationの5つ】に振り分けていく。当然、どのパラメーターにポイントを振り分けるかによって成長傾向が変化する。プレイヤーの任意に成長させることが可能。



AMスーツの成長

AMスーツは「攻撃重視」「防御重視」「スピード重視」の3種類が用意されているが、ミッションに出撃するときに装備していたAMスーツには経験値が加算される。一定の経験値を入手するとAMスーツが成長する（最高3段階まで）。成長したスーツは能力はもちろん、グラフィックも変化する。



SPRIGGAN キーワード解説

■神の伝言板（プレート）
深海の底で発見された、超古代文明から現代の人類に宛てられたメッセージプレート。超古代文明の遺産の存在と、それらが人類の手に余るときは封印してほしい、というメッセージが記されている。

■アーカム財団
神の伝言板に記されたメッセージを現実に行なうために設立された複合企業。超古代の遺跡を封印するための私設軍隊を所有する。主人公の大槻達樹は、アーカム考古学研究所日本支部に所属。

■スプリガン
超古代文明の危険な遺跡を封印するために、アーカム財団によってつくられた私設特殊工作員。そのなかでも特に優秀なものに与えられたスペシャル・エージェントのコードネーム。古代ケルト伝承に登場する、遺跡を荒らす人々の前に現われ鉄槌を下す戦闘妖精がその名の由来。

■賢者の石
古代遺跡地帯でのみ稀に発見される希少土類で、自然界には存在していない。錬金術でつくられた卑金属を貴金属に変化させることができる。オリハルコンは賢者の石がないと精製することができない。

■オリハルコン（精神感応金属）
大西洋沖で発見された希少金属。伝説に登場するアトランティス大陸で使われていたとされる。賢者の石を触媒として精製することができ、ほかの金属と合金化することで様々な特性を帯びる。圧力をかけると硬質化しその硬度はセラミックの3倍以上になるという。

■アーマード・マッスル（AM）スーツ
特殊合金オリハルコンの繊維と人工筋肉の組み合わせでできた特殊強化戦闘服。防弾、耐熱、耐圧力に優れ、着用すると通常の30倍以上の力を引き出すことができる。使用者の精神波に感応し、その形状を変えることができる。また、精神波を増幅できる特殊機能なども備えられている。

■トライデント
巨大な軍事企業。超古代文明の技術を封印しようとするアーカムに対し、トライデントはそれを積極的に使用して兵器を開発しようとしている。そのため、アーカムとは対立関係にある。

■超古代文明
人類の歴史が始まる以前に、現代をはるかにしのぐ高度な技術を持って地球上に存在していた文明のこと。



PUFFYの P.S. I LOVE YOU

PUFFY"ガンコン"シューティングに挑戦!

初のオリジナルPSソフト『PUFFYのP.S. I LOVE YOU』にPUFFYが自らチャレンジ。本誌初登場のふたりの特写フォト&スペシャルインタビューで本作の魅力を大紹介！

■音楽ソフト	■価格￥2,800
■エピックレコード	■メモリーカード容量①
■発売中	■ガンコン対応

撮影／細野晋司（star shot） インタビュー／田村浩一郎 ヘアメイク／吉川清美（ElMago） スタイリスト／遠山直樹 ニットベスト／オブレロ（03-3497-1185）・スカート／ブルーレッドバタフライ（ラ・シネガ 03-3405-6474）・シューズ／オブレロ・長袖Ｔｅｅ／イエナ原宿店（03-3797-7810）

PUFFYの P.S. I LOVE YOU



ガンコンですか？ まかせてくださいよ!

ゲーム初心者は普通のコントローラでどうぞ

亜美「今まで占いゲームの『占都物語』、『ファイナルファンタジーシリーズ』や『ドラゴンクエスト』なんかのRPG、そしてゲームボーイ……」
由美「さらには渋くファミコンの『ワイルドガンマン』など（笑）」
亜美「もうみんな覚えてないっつうの（笑）。そのように古くからゲームをやりまくってた私たちのゲーム・ソフトがついに出まして」
由美「なかなか感慨深いです。まずお願いがあるのが、この『PUFFYのP.S. I LOVE YOU』の"シューティング"モードで遊ぶときは、ぜひガンコンでやってもらいたい」
亜美「どうして？」
由美「普通のコントローラでやると、やたら簡単だから（笑）」
亜美「……というように、初心者でも楽しく遊べるゲームということですね」
由美「でも、改めて自分たちで見てみると恥ずかしいってとこなかった？」
亜美「シューティングで『たららん』の振りつけをマスターするとことか、マルチアングルのとことか？（笑）」
由美「自分でも"なんでこんなしかめっ面して歌ってるんだろう"と思って（笑）。もう少し明るい顔で歌おうと反省したり……」
亜美「したり？」
由美「"これもPUFFYの味だから"と変になっとくしたり（笑）」
亜美「でも、私も"ああ、それなりにむずかしい踊りをしてるんだな"って感じたけど、でも甘かった。新曲の『日曜日の娘』は、こんなもんじゃない（笑）」
由美「PUFFY史上、最も複雑なダンス」
亜美「しかも動きが早くてシャープ（笑）」
由美「みなさんも新曲の振りつけをマスターする前に、まずこの『PUFFYのP.S. I LOVE YOU』の『たららん』を見て基本を再確認してください」
亜美「私たちに踊れるんだから、これ見たらみんなもばっちり踊れます(笑)」

いつでもPUFFYに会える! 4つのプレイモード

ゲームならおまかせ！の亜美ちゃん、由美ちゃんも熱中したガンコン対応"シューティング"、全81点の秘蔵フォトコレクションを、ミニゲーム（こちらもガンコン対応）をプレイして集めて鑑賞する"デジタル写真集"、「愛のしるし」「これが私の生きる道」のライブ映像（"JET TOUR '98"より）のビデオ編集が楽しめる「マルチアングル」、このソフトだけのオリジナルライブ映像「渚にまつわるエトセトラ "LIVE in台北"」と「パフィーdeルンバ」のビデオクリップが鑑賞できる"帕妃録影帯再生"の4種類のモードを収録。ミュージックビデオとゲームのふたつが楽しめるファン必携の音楽ソフト。特に"シューティング"モードは熱血派ゲーマーにもおすすめ。

シューティング



◀背景は「たららん」振り付けビデオ。オールクリアで楽しいオマケが。

マルチアングル



▲3つのカメラアングルの映像を自由に編集しオリジナルビデオをつくることができる。

デジタル写真集



▶ガンコン対応ミニゲームをクリアすると観られる写真の数が増えていく。

帕妃録影帯再生



▲台湾ライブのレア・ライブ映像など2曲をフル画面でじっくり鑑賞。

NEW SINGLE 『日曜日の娘』



99.4.1 Release
ESDB-3907
¥693(tax in)

作詞・作曲はおなじみ奥田民生、プロデュースを笹路正徳が手がけたニューシングルは、前作「パフィーdeルンバ」のコンセプトを引き継ぎ、ゆったりのんびりしたふたりの歌声が耳に心地よいリラクゼーション・ソング。気取らないふたりの素直な笑顔によく似合う快作だ。

アーケードとのリンクも万全！ ダンスが家にやってきた!!



アーケードシーンに新風を吹き込んだダンスシミュレーションゲーム『DanceDanceRevolution』（以下DDR）がついにPSで登場！今回は気になる収録曲の紹介に加え、PS版オリジナル要素を徹底紹介!!

■ダンスシミュレーション　■価格¥5,800
■コナミ　■メモリーカード①〜⑮
■4月10日発売予定　■専用コントローラ対応

初心者から上級者まで幅広い層をカバーする最強の移植作品！

アーケードとのリンクという前代未聞の新機能とオリジナル要素を満載して、ついに『DDR』のPS版が登場。リンク機能に関しては前号で紹介したとおり、メモリーカードを介してのデータのやりとりという形になる。アーケードの『2nd Mix Link Ver.』にはPS用のメモリーカードスロットが装備されているので、ここに差し込むことでデータのセーブ・ロードが可能。また、PS版はオリジナル要素も満載で、新曲の追加、オリジナルモードの搭載など、アーケードでやり込んだユーザーにも必携のソフトとなるだろう。もちろん、初心者向けの機能も多数搭載されているので、PS版で練習してからアーケード・デビューを目指すこともできる。

30秒でわかる『DDR』システム講座

『DDR』の基本システムは、いたってシンプル。矢印をかたどった足譜が画面上部へと流れていくので、タイミングよく対応したボタンを踏めばOKだ。ただし、足譜の流れる速さやタイミングは楽曲によって異なるので、上手に踊るには練習が必要。まずは楽曲の足譜の流れを覚えよう。



ダンスゲージ
足譜を踏めなかったり、タイミングが悪いとゲージが減少。0になるとゲームオーバーとなってしまう。逆にタイミングよく踏み続けることで、ゲージが上昇していく。

評価
タイミングよく足譜を踏めたかどうかの評価が表示される。ステップゾーンに足譜が重なる瞬間に踏むことで、タイミングをはかろう。全部で5段階の評価が設定されている。

足譜
上下左右のボタンを、それぞれ矢印で表わした譜面。当然、難易度の上昇につれて複雑になっていく。同時発売の専用コントローラを使ってアーケード感覚でプレイしよう。

オリジナル11曲に加え新曲も満載!!

『インターネットランキングバージョン』を移植したPS版では、アーケード版に収録されていた11曲を完全再現。さらに、最新作である『2nd MIX』から2曲を収録、PS版完全オリジナルの新曲も追加されている。ちなみに、PS版オリジナルの曲は、下で紹介している『MAKE A JAM』以外にも!?



◀底抜けに陽気でファンキーなナンバー。コナミ家庭用ソフトのサウンドをサンプリングしている。



▶『2nd Mix』収録の曲をプレイするには、メモリーカードを使用するリンク機能が必要となる。

PS版収録曲一覧（一部）

曲名	アーティスト	収録CD	収録アーケードVer.
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW	OLIVIA PROJECT	Dancemania10	IN
THAT'S THE WAY(I LIKE IT)	KC&THE SUNSHINE BAND	Dancemania CLASSICS	IN
KUNG FU FIGHTING	BUS STOP	Dancemsnis EXTRA	IN
BUTTERFLY	SMILE.dk	Dancemania10	IN
LET'S GET DOWN	JT PLAYAZ	Dancemania9	IN
MY FIRE	X-TREME	Dancemania WINTERS	IN
LITTLE BITCH	THE SPECIALS	Dancemania SUMMERS	IN
STRICTLY BUSINESS	MANTRONIK VS EPMD	Dancemania WINTERS	IN
MAKE IT BETTER	MITSU-O!	Konami Original	IN
PARANOIA	180	Konami Original	IN
TRIP MACHINE	DE-SIRE	Konami original	IN
BOYS	SMILE.dk	DancemaniaX1	2nd
I believe in miracles	HI-RISE	DancemaniaX1	2nd
MAKE A JAM!	U1	Konami original	PS

※IN=『DDR Internet Link ver.』、2nd=『DDR 2nd Mix Link ver.』、PS=PS版オリジナルの略です。
また、収録CDの『Dancemania』シリーズは東芝EMIから発売されています。

PS版オリジナル要素を一挙大公開!!

単なる移植に終わらないPS版では、実に多彩なオリジナルモードを搭載している。特にトレーニングモードは非常に詳細な設定が可能なので、実用性満点。初めて『DDR』をプレイする人だけでなく、やり込んだ人の研究用としても役立つはず。そして、忘れてはならないのが、アーケードとのリンク機能によってその真価を発揮するEDITモード。純粋に個人で作成して踊るのも楽しいが、やはりよくできたステップはアーケードで披露したいところ。また、実際のプレイには影響はないものの、背景で踊っているキャラクターにも新メンバーが多数登場。さらに不思議な雰囲気のキャラが追加されている。



PS版とアーケード版は、メモリーカードを媒介としてリンク。この機能を使うことで、PS版ではアーケードの新曲が、アーケード版では隠された曲がプレイできるようになっている。

◀『2nd Mix Link Ver.』がある店を探しておこう。

トレーニングモード



◀好きな曲の好きな小節から、速度を変えてプレイすることも可能。

専用コントローラの使いごこちは？

踊るためには必須アイテムといえる専用コントローラだが、気になる操作感覚は非常に良好。ステップに対して確実に反応してくれるので、アーケードそのままにプレイできる。さらに、静電気対策やすべり防止なども考慮されているので、安心してステップに集中できる。





▲サイズもアーケードとほぼ同等の90×90cm。ビニール製なので、ふだんは折りたたんで収納しておける。



EDITモード

PS版オリジナル要素の目玉ともいえるのがこのEDITモード。好きな曲の足譜を自由に作成できる。足譜は4拍子、8拍子、16拍子単位で設定することが可能なので、純粋に踊るための曲や、極端に難しいオリジナルステップなどもつくることが可能。リンクを使ってアーケードで披露することもできる。

▼まずは好きな曲を選択しよう。あらかじめ、作成するステップのイメージを決めておくとよい。





▲ステップを入力するには、コントローラでひとつずつ入力する方法と、一気に踊る方法がある。

オリジナルステップをつくり出そう!!





完成!!

アーケードの隠しモードも完全再現!!

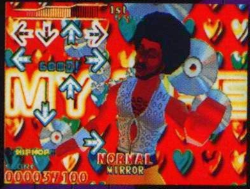
アーケード版の完全移植となるPS版では、隠しモードも完全再現。ただし、基本的にこれらのモードは上級者向けなので、通常のステップを完全マスターしてから挑みたい。また、これらのモードはアーケード版と同様、複数の同時選択が可能。上級者はアナザーダブルなど、高難度のプレイを楽しもう。

ダブル



◀1Pと2P、両方のボタンすべてを使用するひとり用モード。

ミラー



◀出現する足譜の左右が、完全に上下反転しているモード。それ以外に変化はないので、比較的難易度の上昇も感じられない。

VERSUS



◀1Pと2Pで、全く同じ足譜が出現してくるモード。

アナザー

▶各曲が、通常とは異なる足譜となっているモード。基本的に難易度が高くなっているので、上級者は挑戦してみよう。







翼を広げて大空へ羽ばたこう!!

スパイロ ザ・ドラゴン™

ポケステ対応ゲームの詳細&ワールド2の攻略MAPを公開!!

■3Dアクション	■価格¥5,800
■SCE	■メモリーカード容量①
■4月1日発売	■ポケットステーション、デュアルショック対応

前回に続き、スパイロくんの冒険を追ってみよう!　今回スパイロくんが訪れたのは「コンバット ガーデン」。どんな敵が待ち受けているのやら……。そうそう、ポケステ対応のミニゲームの内容もお知らせしとかなくちゃね。

ドラゴン族の国ではこーんなことが起こっている!!

前回のあらすじ

きらわれ者のナスティが妙な魔法でドラゴンたちをクリスタルに変えてしまった。ドラゴン族の国はどーなるの?　ひとりだけ難を逃れたスパイロくんは、ドラゴンたちを救うべく、打倒ナスティの旅に出たのでした。始まりの地「グリーン ガーデン」で、グライドを覚えたスパイロくんは、仲間を助け、ついにはこのワールドを支配する「ワンダー・パンプキン」までもやっつけてしまいました。スパイロの勇気を認めた気球おじさんは、次の舞台へ彼を誘うのでした。



◀悪の親玉ナスティ・ノーク。何を怒っているのだろう……。

▶ナスティの邪悪な魔法で、ドラゴンたちが次々とクリスタルに!

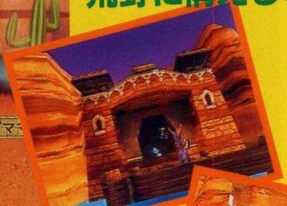
◀コイツがボス、カボチャ頭の巨大なカカシ「ワンダー・パンプキン」だ!

そして冒険の舞台は変わります



気球に乗ってやってきたのはワールド2「コンバット ガーデン」。ここは外敵からドラゴンの国を守るためにつくられた巨大な砦だ!　登場する敵も銃や大砲などの飛び道具を使うヤツが多い。

荒野に構える竜の砦



◀やってきたのは「コンバット ガーデン」。目の前には大きなドラゴン族の砦が大きく立ちはだかる。



▲地形もより複雑になってきた。頭を使わないと先に進めないぞ!　さぁどうするスパイロくん。

ポケステでスパークスを鍛える!



ポケステでいったいナニをする?　実は相棒のスパークスを鍛える『とっくんスパークス』が遊べる。フィールドのどこかにある「トンボのたまご」を見つけて飼育。育てかた次第で、素晴らしいトンボに成長する!

たまごを見つける



◀羽のついた緑のたまご。コレを探し出そう。ポケステがないと遊べないよ。

トンボを育てる



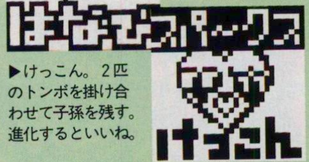
◀何はともあれ食事は大切。ゲームの進行に合わせていろんな食料が登場する。



▶さんぽ。とっくんで減ったHPを回復する。一定時間帰ってこない。



◀とっくん。花火、かみなりなどを受けて体を鍛える。ケガすることも。



▶けっこん。2匹のトンボを掛け合わせて子孫を残す。進化するといいね。

㊙『とくスパ』名前の法則

	数値	効果	文字	備考
ぼうぎょ	1〜99	1回助ける	ブ	1文字目
	100〜199	1回助ける	ブ	
	200〜299	2回助ける	ツ	
	300〜399	3回助ける	ス	
	400〜499	4回助ける	ズ	
	500〜599	5回助ける	グ	
	600〜		プ	
はやさ	1〜99	レベル0	ビ	2文字目
	100〜199	レベル1	バ	
	200〜299	レベル2	パ	
	300〜399	レベル3	ピ	
	400〜499	レベル4	ペ	
	500〜599	レベル5	ル	
	600〜		レ	
きょり	1〜99	レベル0	ッ	3文字目
	100〜199	レベル1	ー	
	200〜299	レベル2	ア	
	300〜399	レベル3	ウ	
	400〜499	レベル4	イ	
	500〜599	レベル5	ル	
	600〜		ミ	
IQ	1〜499	なし	ク	4文字目
	500〜599	ダイヤ位置教える	ス	
	600〜		ア	
ちから	1〜99	破壊できない	ス	5文字目
	100〜199	宝箱(木)	ツ	
	200〜299	+宝箱(鉄)	ク	
	300〜399	+飛び出し宝箱	ズ	
	400〜499	+花火箱	プ	
	500〜599	+ファン	ル	
	600〜699	+封印箱	ン	
	700〜		ム	

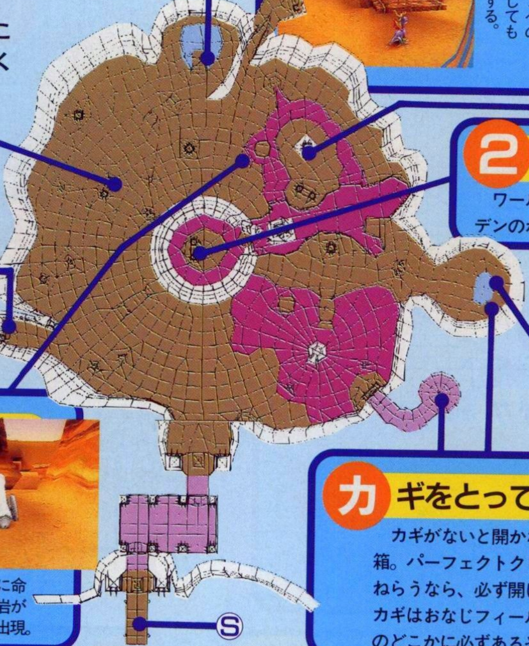


ワールド2「コンバット ガーデン」ってこんなところ

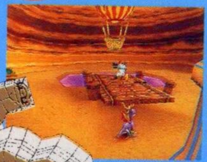
ここは戦場!? 降りそそぐ砲弾をかいくぐれ!

コンバット ガーデン

もとはドラゴン族の砦だったワールド。だが、今はナスティの支配下に。赤茶けた荒野が円形に広がっているが、右側からは沼に遮られて渡れない。フィールドの至るところに設置されている大砲は使用可能。スパイロくんの吐く炎で点火すれば、砲弾を発射するぞ!



気球おじさん



◀ワールド3への案内はまたしても彼にお願いする。

2-3 スリップ ケープ

氷穴のステージ。細い道が多く、足場が悪いので転落するドラゴンが多いとか。

BOSS 2-4 ドクター・クール

金属の鎧をカッコよく決めた(と思っている)ボス。弱点はどこかな?

2-2 クリフ タウンへ

クリフ(絶壁)の街。切り立った崖に面して街が広がっている。長距離グライドがものをいうステージ。

2-5 ナイト スカイへ

ワールド1の「サニー スカイ」同様、コンバット ガーデンのボーナスステージ。夜の空を自由に飛びまわれる。

2-1 ドライ キャニオン

砦の見張り台へ続く谷間の通路。道は細長く入り組んでいるうえに、高低差が激しい。よく考えて移動しよう。

盗族を捕まえろ!



▶ドラゴンのタマゴを盗む悪いヤツ。至るところに出没する。懲らしめて奪われたたまごを取り返そう!

じゃまな岩を大砲で破壊

大砲は敵を撃つばかりが能じゃない。意味ありげな岩を標的をねらって撃ってみよう! 道が開けるかもね。



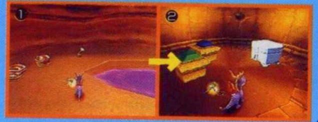
▼頭で押して、照準を合わせる。よくねらおう。



▲見事"的"に命中! 邪魔な岩がなくなり道が出現。

カギをとって宝箱を開ける

カギがないと開かない宝箱。パーフェクトクリアをねらうなら、必ず開けよう。カギはおなじフィールド内のどこかに必ずあるぞ!



2-1 グライドで道を切り開け!

ドライ キャニオン

キャニオン(谷)というくらい、切り立った崖がウネウネと奥へ続いている。ただし、単に奥へ進めばいいってもんじゃない。フィールドが狭いぶん、視界も悪く、目的地がなかなか発見できない。何はともあれ、いちばん高い場所を見つけ、いろんな方向へグライドしてみよう。思わぬ場所へ行けたりする。なかには、着地ポイントが崖の陰に隠れて見えない場合もある。



ちょっと高度なグライドが必要

この高台へは、MAPやや左斜め上の位置にある展望台から飛び立ち、左の壁に沿って旋回しなければ行けない。着地点が見えないので難しいぞ!

▶なんとかこの位置まで上ってこれるようがんばれ。





◀思い切ってジャンプ! 左へ旋回しよう!



▶壁が邪魔で見えないが、何度か試して、着陸地点の感触をつかむ。

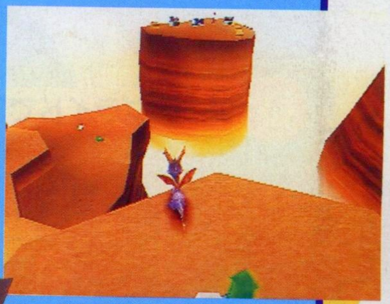
またもや盗族が出現!



◀スタート地点から左へ行くと、大きな石柱の陰に盗族を発見する。追いかけてタマゴを取り戻せ!

ドキョウだめしのガケ

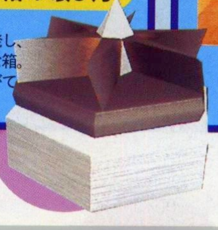
読んで字のごとく、ド胸いっぱつグライドを決めないと、宝石が回収できないポイント。離陸ポイントをガケの端ギリギリまでずらし、なおかつ斜め前方へ大きくジャンプしてからグライドしないとたどり着けない。ちょっとでも飛距離が足りないと奈落へ落ちる。



▲離陸のポイントは写真の場所がオススメ。ほかのポイントでは決してたどり着くことはできないだろう。

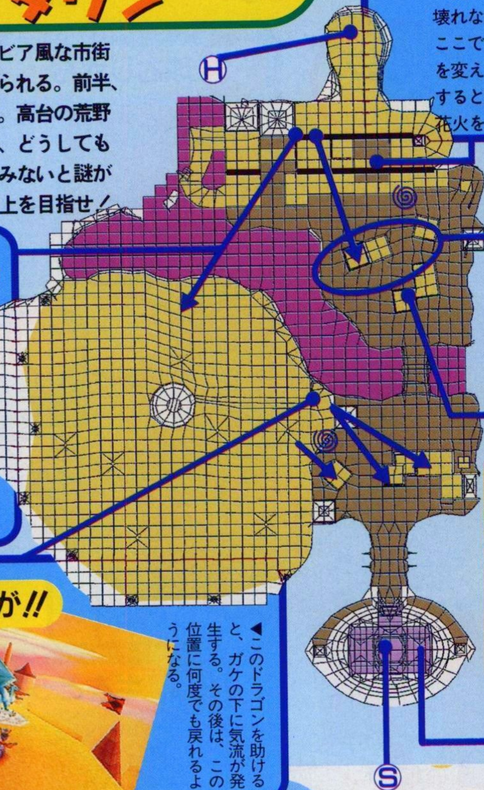
タービン箱の壊し方

▶火を吐くと蒸気を発し、ファンをまわすヘンな箱。続けて熱すると、やがて暴走して壊れる。



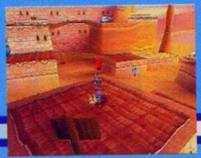
2-2 上昇気流をうまく使え！ クリフ タウン

このステージはガケに面した通路と、アラビア風な市街地、そして川の対岸にある荒野の3つに分けられる。前半、建物の屋上に宝石が見えるが、今はおあずけ。高台の荒野にいるドラゴンを助けてからにしよう。また、どうしても壊れない頑丈な箱は、ちょっと視点を変えてみないと謎が解けない。とりあえずはMAP上部の建物の上を目指せ！

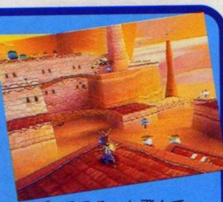


頑丈な箱はどうやって壊す？

炎でも頭突きでも壊れない頑丈な箱。ここでちょっと視点を変えて周囲観察。すると建物の屋上に花火を発見する。



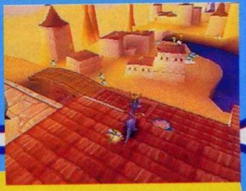
▼建物の屋上に花火を発見。火をつけてみよう！



▲ぴゅるるる、と飛んで、見事命中！　爆破に成功！

いちばん高い場所からグライドだ！

▶とりあえずいちばん高い場所に上るのが『スパイロ』の基本。飛び出す前に、周囲をよーく観察してグライドで届きそうな場所を見つけよう。あとは勇気を出してフライト！

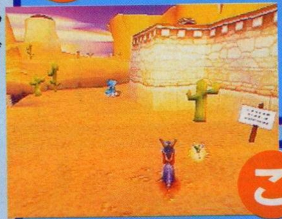


川の向こうへダイブ！



◀このMAPでいちばん高いところから一気に渡る。

ここにも盗族が！



◀執拗に登場する盗族。いったい何人いるのだろう？　ここの盗族で注意しておきたいのが、右側のガケ。追いかけるのに夢中になりすぎると、足を踏み外してしまうので注意。

仲間を助けると上昇気流が!!

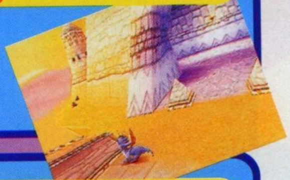
高台の荒野にいるドラゴンを助けると、ガケの下に上昇気流が発生する。これでMAP右下の建物の上の宝石を取れるようになる。失敗してもまた上昇気流に乗れば何度でも挑戦できる。



◀このドラゴンを助けると、ガケの下に気流が発生する。その後は、この位置に何度でも戻れるようになる。

ここも見逃すな!!

▶意外と盲点なのがこのポイント。スタート地点の建物の脇に、ひっそりとおいてある。完全クリアをねらうなら、確実にGETしておきたい。ほかにもいろいろ隠されているぞ！



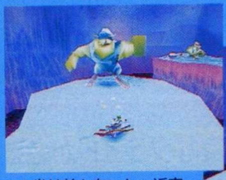
2-3 狭い通路に強敵がひしめく スリップ ケーブ

氷の洞窟に広がるステージ。スタート地点のすぐ目の前にあるカンバンが物語っているように、このステージの敵は強敵ばかりがそろっている。寒いぶん、カラダを鍛えたマッチョなノークが目白押しだ。そうでなくても足場は狭くて滑るし、なかなか難度が高い。



強敵！　ムキムキメタルデノークの倒し方

全身を金属の鎧でまとったマッチョなノーク。当然炎も効かないが、よく見るとヤツは崖っぷちにいる。さぁどうする!?



▲炎は効かないし、近寄ると潰されてしまう。

▼頭突きではじき飛ばして落とせばOK。



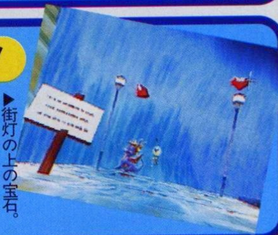
カギを目指して飛ぶ！



▶ここは普通にグライドすると落ちちゃう。着陸ポイントに来たら△ボタンでグライドをキャンセルする。知ってた？

頭を使いましょう！

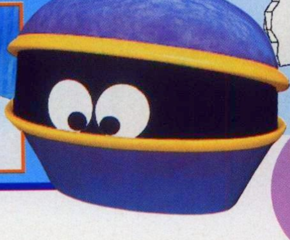
▶街灯の上の宝石。もちろんジャンプでは届かないぞ……？　そう、頭突きで落とせばいい。



技アリのグライドで3UP！

▼ここでもブラインドを克服したグライドが求められる。右の壁に沿いながら旋回していく。このとき、壁に接触すると下に落ちてしまうから注意が必要だ！

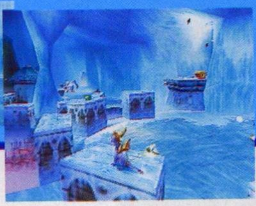




登れない!?　よーくまわりを見よう

一見、登れなさそうな場所も、まわりの状況をじっくり見れば、解決法が見つかるもの。ここでは石垣の上を伝えば、ジャンプで上の洞窟へ行ける。

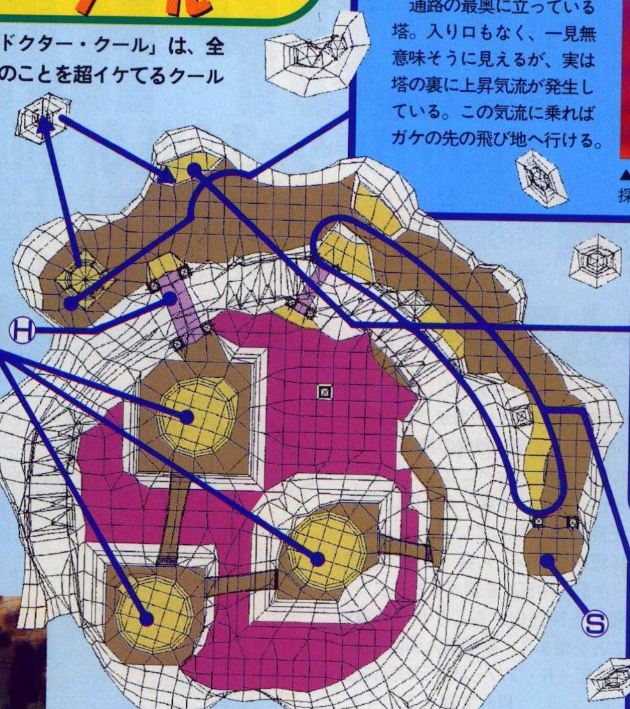




◀まだ序盤ということで、カンバンにはいろんなヒントが記されている。見逃したら損だよね。

2-4 自意識過剰なヤツを倒すには……
ドクター・クール

お待ちかねのボスステージ。ここのヌシ「ドクター・クール」は、全身を金属のヨロイで包んだ強敵。でも、自分のことを超イケてるクールガイだと信じ込んでるあきれたヤツだ。対戦中も、つい鏡なんか持ち出して、自分の顔を眺めている。攻撃するならスキを突くこと。ヨロイに覆われていないオシリに火をつけてやろう！　ワールド１のワンダー・パンプキン同様、３回ダメージを与えれば倒せる。



対決！ ドクター・クール

ドクター・クールとは全部で３ラウンドを戦うことになる。ヤツの武器は手に持ったヤリ。ブンブン振りまわしてくる。危ないと思ったら、舞台の上からエスケープしてもＯＫ。



◀スカしたポーズで決めている。



▲前面は鉄壁の守りを誇るが、オシリは丸出し。スキを突いて、火をつけてやれ！

上 昇気流で塔の上へ登れ!!

通路の最奥に立っている塔。入り口もなく、一見無意味そうに見えるが、実は塔の裏に上昇気流が発生している。この気流に乗ればガケの先の飛び地へ行ける。



▲表からは見えない気流。探せば見つかるもんです。

▼塔の上からなら、断崖に浮かぶ飛び地へも行けるね。



カ ギはここにある



◀通常のジャンプでは登れない場所も、ちょっと離れた場所からグライドで飛んでくれば案外行けたりする。

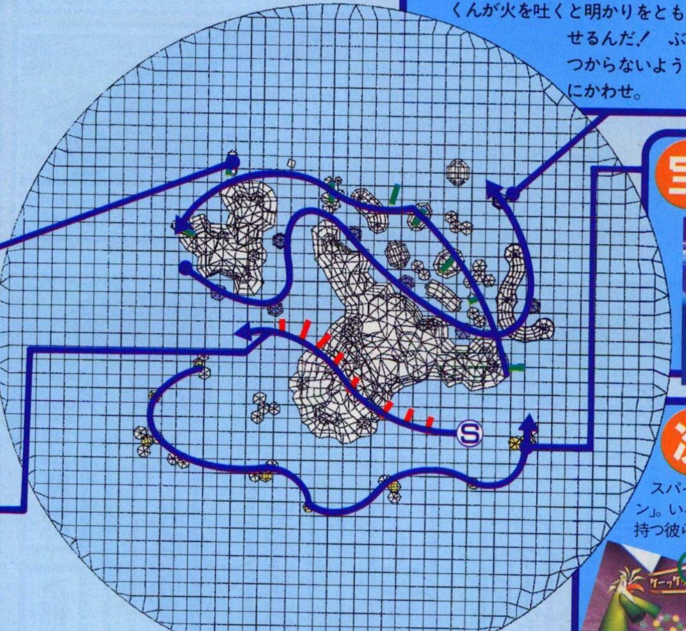
突 撃隊にご用心!!

▶ステージ前半は細い道を進む。ここで注意したいのが突撃隊。大きなおっかさんに叩かれて、すごい勢いで飛んでくる。



2-5 夜の空を思いっきり羽ばたいてみよう！
ナイト スカイ

ドラゴン族の子供が、大人になるための試練と言い伝えられているステージ。各ワールドにひとつずつ存在するらしい。制限時間内に、４種32個のターゲットをねらい撃つミッションだ。いつもはちっちゃな翼でグライド（滑空）しかできないスパイロくんも、このステージだけは、翼を大きく広げて、自由に空を飛べるようになる。



ゲ ートをくぐれ！

▶海上に点在する青いゲートをくぐるのが目的。スパイロくんが通り抜けると自動的に崩れてしまう。



リ ングを抜けろ！

赤い円形のマジックリングをくぐり抜けるミッション。スマートに抜けろ！



◀島の洞窟内にまで連なるリング。一気に通り抜けよう！

灯 台に灯をともせ!!

この空域の北部内海を縫うように設置された灯台。スパイロくんが火を吐くと明かりをともせるんだ！　ぶつからないようにかわせ。

▶入り組んだ入江に点在する灯台。見つけにくいところにあるぞ!!



宝 箱をGETする！

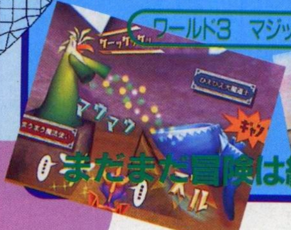


◀黄色い宝箱。島の南側の海上に、ポツンと置いてある。障害物はないが、高低差が激しいのでなかなか難しい。

次 回予告!!

スパイロくんが、次に訪れるのは「マジック ガーデン」。いろんな魔法使いが登場するという。多彩な魔法を持つ彼らを相手に、スパイロくん、どーやって戦う？

ワールド3　マジック ガーデン





まだまだ冒険は続きます！





完全無敵の最強馬をを育てる！疾風怒濤の大攻略!!

GALLOP RACER3

ギャロップレーサー3 ONE OF ONLY ROAD TO VICTORY

ついに発売！　今回はゲームスタート時の競走馬の購入ポイントから、お手馬の生産まで幅広く攻略していこう

■3Dジョッキーレースゲーム　■価格¥5,800
■テクモ　■メモリーカード容量③〜④
■発売中　■ポケットステーション対応

ゲームスタート！まずは競走馬を購入しよう!!

初期購入馬のポイントは"スピード"と"底力"

競馬史を彩る数々の名馬を購入し、世界のＧⅠレーを目指す『ギャロップレーサー３』。本作では前作と比べて"気性"や"馬場適正"といったサブパラメーターの重要度がかなり高くなっている。まずはそこを念頭においてゲームスタート時に購入することになる競争馬のポイントを紹介していこう。

サブパラメーターの中で、最もレース中に反映されやすいものが"底力"と"坂"の値だ。前者は最後の直線で、ライバル馬との叩き合いになったときの勝負根性、後者は文字どおり坂に対する適正能力を表わしている。ただし、後者は坂がないレース場（札幌・函館福島・小倉・中京）を選ぶことにより、その能力を無効化することができる。そのことを踏まえ、初期購入馬は"底力"とスピード・フリーハンデの値に注目して選んでいくと良いだろう。



◀競走馬の購入は、ライバル馬が比較的弱く、3歳から出走できる7月がおススメ。



▶購入額の高い馬が強いとは限らない。パラメーターを把握することが重要だ。

CHECK 初期購入サンプル馬

具体的な数値でいうと、スピードは80前後、スタミナ50以上、そして底力は星３つ以上は欲しい。また、すべての数値に影響するフリーハンデの値にも注目しておこう。これは50以上、できることならば55くらいが望ましい。気性などはそれほど気にする必要はない。



コクトジュリアン

底力・坂の値は平均値。しかし、スピード89という値はそれを補ってあまりある。短距離ならば、ＧⅠもねらうことができる逸材だ。



ケリーバッグ

スピードはややもの足りないが、まだまだ伸びる余地を持っている。スタミナとのバランスもとれており、これからが楽しみな１頭だ。

CHECK 競走馬の脚質に注目！

脚質とは、簡単に言えば馬の得意な戦法のことだ。それぞれの脚質に合った騎乗をしないと馬の機嫌が悪くなり、十分な力を発揮することができない。脚質に合った騎乗をすることは、基本中の基本。そして、この中で最もおススメするのはズバリ"先行"。この脚質は、得意な位置がおよそ１〜８番手と非常に融通がきき、展開に応じて様々な戦法を使い分けることができる。"差し"も有効だが、さすがに直線までの道中を先頭で走るなどといったことはできない。どうしても後方からの競馬になってしまうので注意しよう。

逃げ

常に先頭に立って、レースを組み立てなくてはならない。ハイペースになったときの展開が非常に難しい脚質といえる。



▲競走馬によっては２〜３番手を走ることも可能。

先行

最も有効と思われる脚質。レースの展開によって番手を調節できる。ハイペースなら後方に、スローなら前方に位置をとろう。



▲馬群の先頭を走り自分で競馬をつくることもできる。

差し

道中は４番手から最後方での競馬となる。番手はやや融通がきくが直線で前がふさがったときが怖い。初級者〜中級者向きの脚質だ。



▲弱点はあるが、先行の次におススメする脚質だ。

追込

最高峰からラストの直線に勝負を賭ける、非常に豪快な脚質といえるだろう。ただしスローペースになったときの対処が問題。



▲直線が長い東京や新潟を得意とする脚質だ。

おススメローテーション　4歳牡馬編

本作では、レース間のローテーションは３週間以上空けることが基本といえる。４歳牡馬の場合は各３冠戦へのステップレース出走時に、気をつけていきたい。

- 1月：シンザン記念／京成杯
- 2月：きさらぎ賞／共同通信杯
- 3月：弥生賞／スプリングステークス
- 4月：皐月賞
- 5月：NHKマイルカップ
- 6月：日本ダービー／安田記念
- 7月：宝塚記念
- 8月：札幌記念
- 9月：神戸新聞杯／京都大賞典
- 10月：天皇賞・秋
- 11月：菊花賞／マイルCS／ジャパンカップ
- 12月：有馬記念／スプリンターズステークス

準備を整えてレースに出走！ 難易度の低いレースをねらおう!!

3～4歳春までに開催されるレースがねらい目

競走馬を購入したあとはいよいよレースに出走することになる。GⅠを圧勝できるようなお手馬はまだ入手できないはずなので、ここは早い段階でのオープン戦などの比較的楽なレースに的を絞って出走していこう。重賞ならば3歳夏に開催される函館3歳ステークスや札幌3歳ステークス、4歳春のシンザン記念などがおススメだ。

レースでは、まず出走表に掲載されているライバル馬の脚質を確認しておこう。逃げ馬が多いときはハイペースに、逆に差し馬が多いときはスローペースになりやすい。ここで、スタート後の位置どりをあらかじめ予測することができる。ハイペースのときは馬群のやや後方に、スローペースのときは前方に位置どるようにしておこう。そして、その状態をキープしたまま最後の直線に望む。ここでのラストスパートはゴール手前400mで行なうのが基本。ハイペースのときなどは、残り600mくらいでライバル馬たちが続々とスパートをかけて行くが、つられて行ってしまうと、ゴール前で必ずバテてしまう。



◀勝てるレースを見極めて出走していこう。特に、序盤は勝利数が重要視される。



▶賞金の低いレースでも、確実に勝つことが重要。序盤は地道に資金を貯めていこう。

レース攻略フローチャート

Ⅰ 出馬表でペースを予測



逃げ馬が多いと、ハイペースになりがち。逆はスローペースになる。あらかじめ予測できるのだ。

Ⅱ タイミングよくスタート



方向キーを上に入れてスタートする。難しければ、ここは方向キー連打でも構わないだろう。

Ⅲ 好位置をキープする



ハイペースなら後方、スローならばやや前方に位置どろう。見落としがちだが重要なポイントだ。

Ⅳ ペース表示を確認



一定の距離に達すると、そのレースでのペースがコールされる。これを参考に番手を変えていく。

Ⅴ 残り400mでスパート



ギリギリまで脚をためてスパートする。底力の高い馬ならば、馬体を他馬に寄せてラストスパート。

3～4歳春までの重賞をCHCEK！

右に紹介したのは、ゲーム序盤で購入することができる実力が乏しい競走馬でも比較的ねらいやすい重賞だ。特に北海道でのレースがおススメ。この表を参考にして、効率よく資金を稼いでいこう。なかにはGⅠレースも……。



GⅠ初制覇！

◀4歳春までの短～中距離のものならば、序盤で制覇することも！

日程	レース	備考
8月1週	函館3歳ステークス	3歳時に初めて開催される重賞。成長タイプが普通のものでも、十分ねらうことができる。
9月3週	札幌3歳ステークス	短距離のレースが多い3歳戦の中では1800mと距離若干長い。中距離馬向きのレースだ。
11月3週	福島3歳ステークス	福島で行なわれる3歳戦。朝日杯へのステップとしては向かないが、そのぶん相手は楽になる。
12月1週	阪神牝馬3歳ステークス	3歳暮れに開催される、牝馬限定のGⅠレース。スタミナよりもスピードが要求される。
12月2週	朝日杯3歳ステークス	セン馬と牡馬のみの3歳GⅠだ。このレースを勝利した馬は、春のクラシック路線の主役となる。
1月3週	シンザン記念	8冠馬シンザンの名を冠する。だが、これを勝った馬は大成できない、と言われている。
4月1週	毎日杯	一応、皐月賞へのトライアルレースだが、このレースを経て好走した馬はほとんどいない。

CHECK ホースショップのランクアップについて

勝てば勝つほど良質馬が登場！

ホースショップで買うことができる競走馬は、レースで勝つことによってどんどんランクアップしていく。要はランクアップすることによって、売られる競走馬がの質が上がっていくのである。ここで重要なのは、レースに勝たなければランクは上がらない、ということ。GⅠなどのグレードが高いレースで好走しても、2着・3着ではランクアップしないことに注意しておこう。



ホースショップがランクアップしていけば、伝説の名馬を買うことも可能になる。

LEVEL UP!!



おススメローテーション 4歳牝馬編

4歳牝馬の場合、3冠最後のレースとなる秋華賞へのステップレースに頭を悩ませることになるだろう。ここは古馬との混合戦になるが、オールカマーをおすすめする。

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
シンザン記念	きさらぎ賞	チューリップステークス	桜花賞	NHKマイルカップ	安田記念	宝塚記念	札幌記念	オールカマー	秋華賞	エリザベス女王杯	有馬記念
京成杯	クイーンカップ	4歳牝馬特別			オークス			ローズステークス		マイルCS	スプリンターズステークス

ここからが本番！ＧＩレースに名のりを上げろ!!

スピード・スタミナのバランスが最重要！

資金が貯まり、ホースショップのグレードが上がってくると、積極的にＧＩレースをねらうことができるだろう。しかし、そこでは今までとはケタ違いに強いライバル馬たちが待ち受けている。こちらもそれ相応の競走馬を購入する必要がある。フリーハンデが60前後の競争馬をねらっていこう。

クラシックレースと呼ばれるＧＩの中でもグレードが高いレース（牡牝３冠や有馬記念など）をねらうときには中～長距離のレースに耐えうるスタミナが必要となってくる。これは最低でも70は欲しいところだ。そのような馬はスピードの値が低く一見弱そうだが、実はそのスピードをスタミナで補っているため、意外と活躍することができる。スピードとスタミナの合計が150弱あれば十分にＧＩ級の逸材といえる



◀4歳牡馬の頂点を競う。東京競馬場の目玉レースだ。

▶4歳牝馬のＧＩ。東京競馬場に多くの女性ファンが詰めかける。



▲まぎれもなく国内で最も権威のあるレースだ。4歳外国産馬が出場できる数少ないＧＩでもある。

行く手を阻むライバル馬たち

シンボリルドルフ



国内の主要ＧＩレースのほとんどを制覇した名馬中の名馬。主に、４歳牡馬３冠レース（皐月賞・日本ダービー有馬記念）に登場する。その姿は皇帝と謳われた。

メジロドーベル



４歳牝馬３冠レース（桜花賞・オークス・秋華賞）に登場。名門、メジロの名物牝馬。現在も元気に活躍中。牝馬だが、牡馬の一戦級にもヒケをとらない末脚にはファンも多い。

サクラチヨノオー

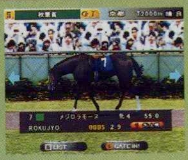


サクラグループが送り出したダービー馬。比較的早い段階から登場する。ＧＩ級の実力を持つにもかかわらず、弥生賞などのステップレースでも頻繁に出走してくる。

HIDDEN EVENT 数々の隠し要素に注目！あの名馬やレースが登場だ!!

HIDDEN HOSE

ある一定の条件を満たすと、競馬ファンならばだれもが知る名馬達が続々と登場する。その強さは、どれも彼らの持つ伝説に恥じないものだ。



ミスターシービー	牡	異常なほどのペースで逃げ切ってしまうその姿はサイボーグと呼ばれた。
シンボリルドルフ	牡	皇帝と形容されたその強さにはいまだに国内最強論を唱える専門家も…。
シンザン	牡	栄光の８冠馬。重賞レース "シンザン記念" はこの馬に由来する。
マックスビューティー	牝	昭和の競馬界を代表する名牝。その戦績からすると牝馬３冠で登場か？
メジロラモーヌ	牝	牝馬３冠馬。名門メジロが世に送り出した名牝中の名牝だ。
テスコガビー	牝	昭和中期に大流行したテスコボーイ産駒を代表する名牝である。

HIDDEN RACE

外国から地方の競馬場で開催されるレースまで、非常に多くの隠しレースが存在する。ちなみに、凱旋門賞とドバイWC制覇がクリアの条件だ。



凱旋門賞	ドバイWC
ムーランドロンシャン賞	ハリウッドGC
スーパーダートダービー	ダービーグランプリ
ダイオライト記念	ブリーダーズゴールドカップ
東京盃	東海菊花賞
浦和記念	全日本３歳優駿
川崎記念	帝王賞
南部杯	東京大賞典

HIDDEN TITLE

様々な条件を満たすことによって獲得することができるレースタイトル。このほかにも様々なタイトルが存在するがここではふたつを紹介。



King Of Japan	牡馬３冠（皐月賞・日本ダービー・菊花賞）の制覇が獲得の条件だ。
Qeen Of Japan	獲得条件は桜花賞・オークス・秋華賞の制覇だ。いわゆる牝馬３冠。

おススメローテーション 古馬長距離編

有馬記念から出走するときは、阪神大賞典や大阪杯を年明けの初戦にしよう。レース間隔は空いてしまうが、ほかは背負う斤量が大きく、苦戦を強いられることになる。

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
京都・中山 金杯	京都記念	阪神大賞典	日経賞	天皇賞 春	金鯱賞	宝塚記念	札幌記念	オールカマー	京都大賞典	ジャパンカップ	有馬記念
日経新聞杯			産経大阪杯		目黒記念				天皇賞 秋		

GR3新システム！お手馬を配合してオリジナル馬を作成

完全無欠の最強馬を生産する秘訣を伝授

本作で新登場したオリジナル馬生産システム。これは、購入した馬を配合することで、自分だけのオリジナル馬を生産できるものだ。その配合理論から実戦までを攻略していこう。

基本的な配合理論は父母の能力＋実績＋ランダム要素。これらのすべてが複雑に絡み合って競走馬が生産される。ここで生産された競走馬はランダム要素が絡んでいるため、当然ある程度のばらつきが出てくる。成長タイプ（早熟や晩成など）なども違うため、単純に生産直後のパラメーターだけではその能力を把握できない。しかし、馬の評価額を表わすプライスの値を確認することでおおよその能力を把握することができる。これは重要なポイントだ。

最強馬生産への方程式

父母の能力 ＋ 父母の実績 ＋ ランダム実績


◀馬の評価額によって能力を把握する。この値は生涯、変わることがない。


▶月々にかかるコストでも、能力を知ることが可能。

CHECK GR RANKに注目！



GR　RANKはのレースに勝つことによって上昇する競走馬の格づけを表わす。この値が低ければ低いほど強力な産駒が生まれやすくなる。レースに勝ち、このポイントを稼いでおくのも、配合の重要なポイントだ。ちなみに、配合直後は最高時のものとなる。

ランダム要素を徹底研究!!

今回は、父母ともGRランク1のお手馬を使ってその影響を検証してみた。にもかかわらず、父馬シンボリルドルフの能力を超えるような馬はほんのわずか（2～3％）しか生産できなかった。これは、父母の能力の差が影響を与えているようだ。

シンボリルドルフ


▲フリーハンデ72という値は最強クラス。国内外合わせてＧⅠ20勝の強者だ。

＋

ハイパー


▲オリジナル馬。気性と脚質がネックだが、牝馬ながら牡牝3冠レースを制した。


▲最も多く生まれたのがこのレベル。


▶最低レベル。フリーハンデが低い。


▶200頭あまりの生産馬中、最高能力の1頭。3歳7月1週でこの能力。

CHECK 配合は春～夏に行なおう！

配合は1月～7月までに実行することをおススメする。生産馬は必ず3歳時から登場するので、秋～冬に生産すると、3歳戦への出走機会を失ってしまうのだ。

12月1週生産馬


▶12月に生産した馬は、次の週にすぐ4歳馬になってしまう。


◀年の後半で生産すると、3歳戦に出場できないのも欠点。

1月1週生産馬


◀1週間、配合時期が違うだけでほぼ1歳の違いが出てしまう。



まずは凱旋門賞とドバイWCを目指そう！

おススメローテーション　古馬短距離編

高松宮記念、安田記念、マイルCS、スプリンターズステークスが、1年の柱となるだろう。ダート適正が高い場合は、フェブラリーステークスにも出走したい。

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
ガーネットステークス	フェブラリーステークス	マイラーズカップ	阪急杯	シルクロードS	高松宮記念	函館スプリントステークス	関屋記念	セントウルステークス	スワンステークス	マイルチャンピオンシップ	スプリンターズステークス
	東京新聞杯		ダービー卿チャレンジT	京王杯スプリングカップ	安田記念						


TECMO
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
PlayStation
絶賛発売中
出たな、ジョッキー!!
●VSモードも充実
1対1のほか団体戦もあるぞ。対戦条件もさまざま。
●パドックで確認
愛馬とライバル馬の調子を出走前にチェック。
●新パラメーター"末脚"
HORSE DATA
持続型から瞬発型まで仕掛けのタイミングがますます重要。
●ペース判断が可能に!
ハイペースなら先行馬はバテバテ。スローペースなら追い込みが決まりにくいぞ。
※写真のコントローラは非売品です。
©TECMO,LTD.1999
GALLOP RACER 3
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY™
ギャロップレーサー3
プレイステーション用 ジョッキーレーシングゲーム 標準価格5,800円(税別)
アナログコントローラ(SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
PocketStation™
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
7 ELEVEN
FamilyMart
SUNKUS サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
●テクモホットラインTel.03-3222-7550 ●テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp

ファーストガンダムの世界"1年戦争"がシミュレーションに!

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜



■シミュレーション ■予価¥6,800
■バンダイ ■メモリーカード容量:未定
■今冬発売予定

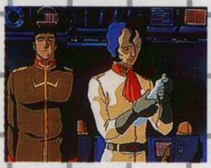
ジオンと連邦、ふたつの立場から見る"1年戦争"

昨年、セガサターンで発売されたシミュレーションゲーム『機動戦士ガンダム ギレンの野望』がパワーアップしてPSに登場する。ゲームの目的は、ジオンか連邦の指揮官となり、自軍を勝利へと導くことだ。

宇宙世紀0079、人類初の宇宙戦争が勃発した!!

『ジオンの系譜』は、昨年発売されたセガサターン用ソフト『機動戦士ガンダム ギレンの野望』をベースに、登場モビルスーツ(以下MSと省略)の増加やシステムの追加などを施したもの。といっても、サターン版がCD1枚だったのに対し、PS版は2枚組となっているなど、ほぼ別タイトルと呼べるほどの内容強化が行なわれている。プレイヤーの目的は、ジオンもしくは連邦の指導者となり1年戦争を戦い抜くことだ。ゲームには、TV版はもとよりOVAやMSVシリーズなど、様々なサイドストーリーで活躍したキャラクター&メカが多数登場している。また、本作では多くのCGが新規に描き起こされており、新たな1年戦争を体験することができる。


▶シミュレーションが苦手な人のために、ビギナーモードが設定してある。


▶初代ガンダムのひとコマがここに。映っているのは、キシリアの配下、マ・クベ大佐だ。

物語を彩るムービーは約40分にもおよぶ

戦略シミュレーションとしての見どころは?

『ジオンの系譜』はただ、武器(MS)をつくっていればいいというゲームではない。限られた予算の中から、MSや艦艇の技術開発&生産を行ない、かつ様々な人材を能力に応じて、使いこなしていかなければならないのだ。また、外交の要素もあり、場合によっては仇敵と共同戦線を張ることもあり得る。時には諜報活動で敵国の開発したMSのデータを奪い、自国のMSとして量産することも可能だ。

宇宙


▶ジオン公国の首都サイド3のほか、ソロモン要塞など施設は多い。

地上


▶北極と南極を除く、ほとんどの場所で戦いが繰り広げられるのだ。

白熱のバトルシーン!!

MS戦

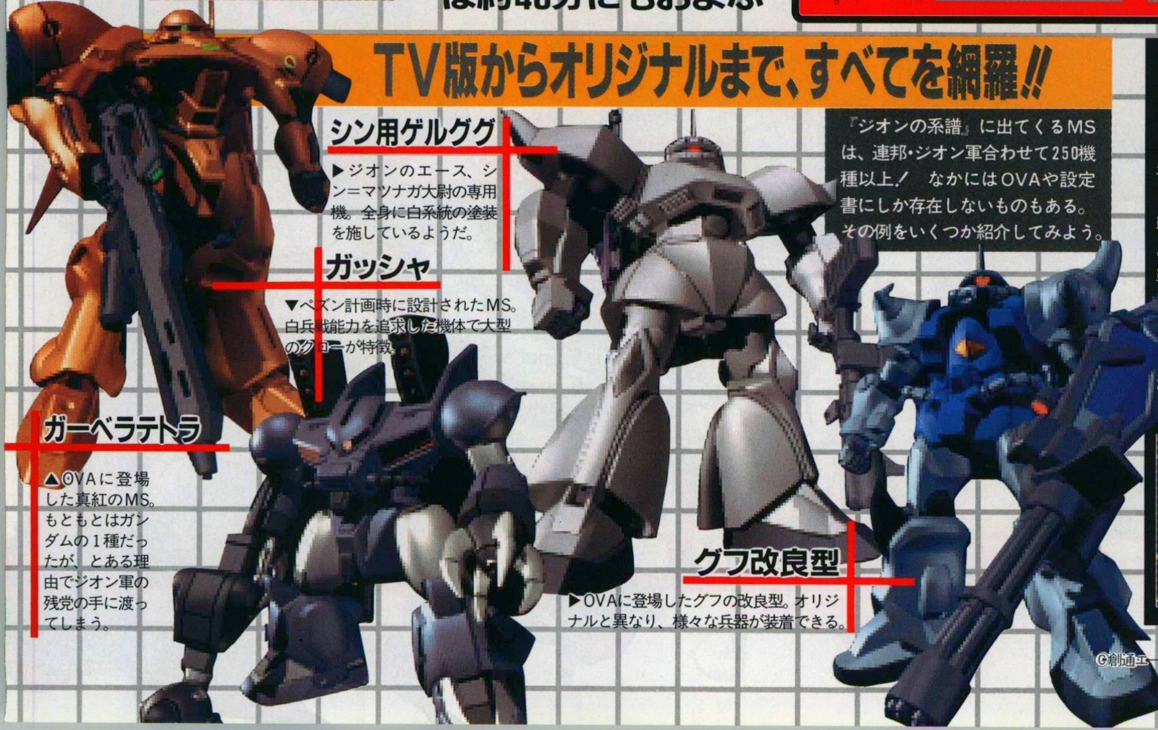

遠距離から火器の応酬を繰り返すMS。こうなると、数の多いほうが有利か?

対艦戦


◀MSと艦艇の戦いも精緻なグラフィックで再現されている。勝者はいずれか?

TV版からオリジナルまで、すべてを網羅!!

『ジオンの系譜』に出てくるMSは、連邦・ジオン軍合わせて250機種以上! なかにはOVAや設定書にしか存在しないものもある。その例をいくつか紹介してみよう。



シン用ゲルググ
▶ジオンのエース、シン=マツナガ大尉の専用機。全身に白系統の塗装を施しているようだ。

ガッシャ
▼ペズン計画時に設計されたMS。白兵戦能力を追求した機体で大型のクローが特徴。

ガーベラテトラ
▲OVAに登場した真紅のMS。もともとはガンダムの1種だったが、とある理由でジオン軍の残党の手に渡ってしまう。

グフ改良型
▶OVAに登場したグフの改良型。オリジナルと異なり、様々な兵器が装着できる。

ガンダムシリーズ すべての原点"1年戦争"

『機動戦士ガンダム』の舞台となった1年戦争とは、地球連邦政府に対してジオン公国が仕掛けた独立戦争である。この戦いでは、巨大な人型兵器=MSをはじめ、モビルアーマーなど様々な兵器が実戦に投入された。

戦争は、序盤こそジオン軍が優勢だったが、中盤以降は国力に優る連邦が挽回し、最終的には公国の支配者・ザビ家の滅亡で幕を閉じた。



◀ザビ家の実質的な指導者ギレン=ザビ。その実力はいかほどか?



敵ボスキャラ(!?)&装備強化法などを紹介

サイバーオーグ
CYBERORG

アメコミ調のキャラが特徴的なアクションゲーム。主人公たちに敵対するボスとアクションゲームらしからぬボリュームある装備強化システムを紹介。

■SFアクション	■価格¥5,800
■スクウェア	■メモリーカード容量③
■4月22日発売予定	■デュアルショック対応

主人公たちに協力するサブキャラと敵対する最強の敵イデア

連邦宇宙調査局員のT.J.たちに協力してくれるサブキャラクター・ジェドが登場。ジェドは商人を自称してはいるが、実は海賊集団「輝ける太陽の」のボス。しかし、どういうわけかT.J.たちには協力的で、ストーリーが気になるところだ。そして、敵のボスと黙されるバルゴンの総帥イデア。様々なモンスターを配下にし、T.J.たちの行く手をさえぎるようだ。



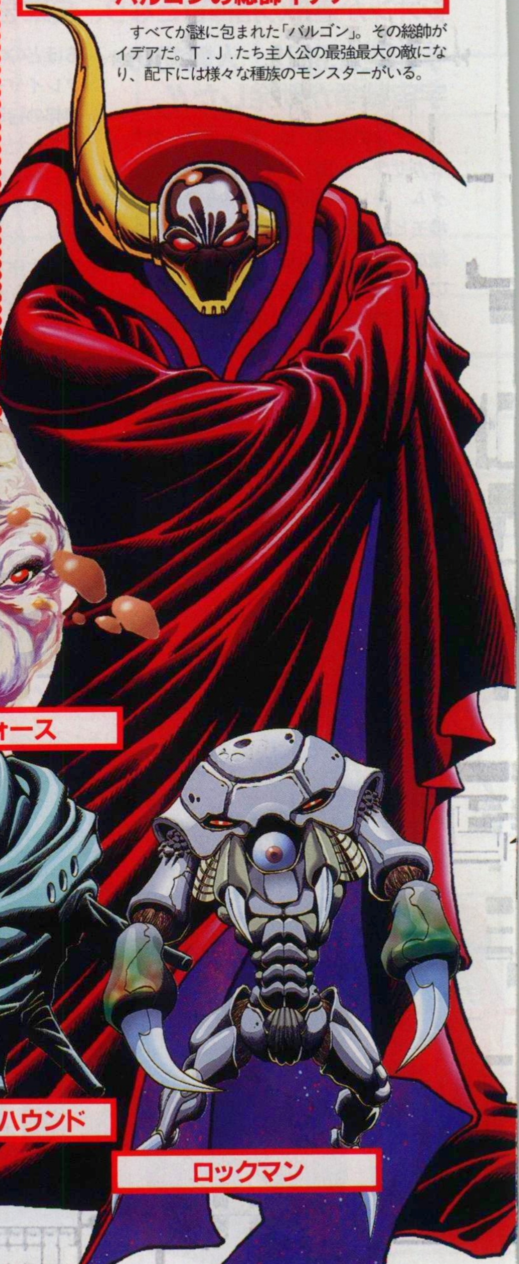
JED(ジェド) アレナシア系ラミュレス 男性

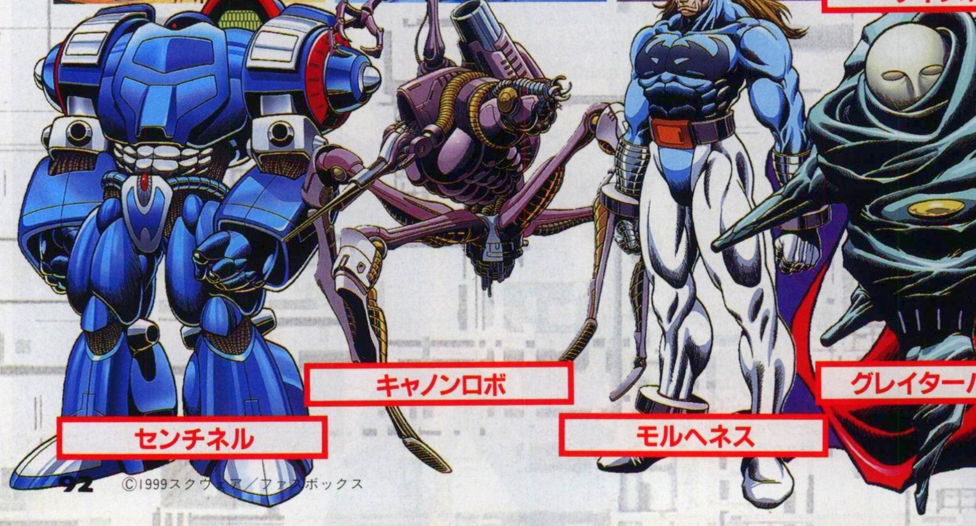
ラミュレスの商人を自称するが、実は「輝ける太陽」という海賊集団のボス。宇宙船に積んである財宝を奪い取ることにロマンを感じている。横柄な口調で口うるさくジェネシス号のクルーに命令する。惑星ラミュレスへの愛国心からジェネシス号に協力している。

バルゴンの総帥イデア

すべてが謎に包まれた「バルゴン」。その総帥がイデアだ。T.J.たち主人公の最強最大の敵になり、配下には様々な種族のモンスターがいる。







装備強化方法や情報まわりなどのシステムを解説

ハンドコンピュータで探索のヒントを見つけよう

ダンジョン探索の手助けとなるのが主人公たちが携帯するハンドコンピュータ。3Dアクション中であればいつでも情報を引き出せる優れものだ。右のように4つの項目がある。3DMAPやダンジョン攻略のヒントとなりそうなLOGは、ダンジョン探索にはなくてはならないものになるだろう。このゲームではアクション以外に、ハンドコンピュータを使いこなすことも必要になってくる。

●MAIL
ジェネシス号のマイクやピュウなどのサブキャラから送られてきたメールの受信とストックができる。

●DATA
PLAYER SUTATUSでステータスを、LOGで過去にバルゴン内部に引き込まれた人たちのメッセージを確認可能。

●MAP
SECTOR MAPで現在いるセクターを3Dで、AREA MAPで現在いるエリアのマップと位置を表示する。

●CONFIG
マップの表示や視点切り替え（3タイプ）などゲームの様々な設定が可能。状況によって設定を変更しよう。



◀LOGはダンジョン内で入手する。ダンジョン攻略のヒントが隠されている場合がある。

ウエポンはスロットにパーツをセットして強化

ウエポンはプレイヤーの意志によって様々な強さに変化していく。各ウエポンにはスロットがあり、戦闘で使用して経験値を溜めることでスロットを開かなければならない。この開いたスロットに強化用のパーツをセットしていくのだ。なんのパーツをセットするのかはプレイヤー次第となる。そして、各武器はレベルアップするのだが、このときセットしているパーツの能力はそのまま継承されることになり新たにスロットを開いていくことになる。さらに、条件を満たすとウエポンを進化させることもできる。

ウエポンの強化・進化の概要

- ●経験値を溜めてスロットを開く
- ●スロットにパーツをセットする（二度と外せない）
- ●すべてのスロットにパーツをセットするとレベルアップ（スロットに装備したパーツの能力は受け継がれる）
- ●レベルが3で、ウエポンに適合するカスタムパーツがあるとウエポンを進化させることが可能（進化は各ウエポンによって異なる）

ウエポンのパーツの種類

- ●Power Part=ウエポンの攻撃力を上げる
- ●Efficiency Part=エネルギー消費量を抑える
- ●Repid Fire Part=連射力を上げる
- ●Sustainer Part=連続攻撃力を上げる
- ●Surper Power Part=Pawer Partの強化版
- ●Enhance Part=すべての性能をアップする

パワーアップ画面

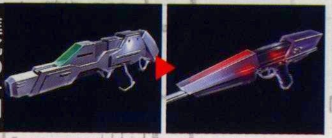


●属性スロット ●ウエポンスロット（オープン） ●スロットオープン経験値 ●ウエポンスロット（クローズ）



◀どんなパーツをセットするかはプレイヤー次第で、ひとつのウエポンがさまざまなウエポンになる。

進化の一例



◀マシンガンの進化。進化といっても全くの別ものになるわけではない。

プロテクターの機能とパワーアップの仕方

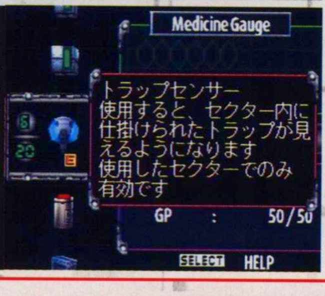
プロテクターには属性スロットとセンサースロットがあり、ここにパーツをセットして強化する。属性スロットにはラミュレストがセットでき、同属性の攻撃を防ぐことができる。センサースロットにはセンサーパーツをセットできるがセンサーパーツは、セクターをクリアすると消滅する。

属性スロット



◀セットしたラミュレストと同じ属性の攻撃を軽減できるが、攻撃を受けるとラミュレストの純度が減少してしまう。

センサースロット



◀センサースロットを開けるためにはプロテクターキットが必要になる。センサーパーツはセクタークリアで消滅する。

ボックス系アイテムでアイテムを合成・強化

ふたつのアイテムを合成し、新たなアイテムをつくったり、使用したアイテムを成長させることができる「ボックス系アイテム」というものがある。「ボックス系アイテム」は、種類がたくさんあるのだがその種類によって対象となるアイテムや効果が異なってくる。例えば同じマージボックスでもメディスン系を入れた場合とラミュレスト系を入れた場合とでは効果が若干ではあるが変わってくる。また、合成されたアイテムは、すぐに使用できる即効性のものと、ある程度時間が必要で熟成させなければならない遅効性のものがある。



◀ボックスにもいろいろな種類があり、対象や効果が異なる。合成させるアイテムによって効果が異なる場合もある。

●マージボックス（即効性）
同じ種類のアイテムを合成して新規のアイテムを生成できる即効性のボックス。メディスン系、パック系、ラミュレスト系のアイテムを使用することができる。メディスン系を入れた場合はアイテムが変化し、パック系とラミュレスト系を入れた場合にはアイテムの持つ数値をそのままプラスしてひとつのアイテムにすることができる。



▲MedicenLifeにMedicenClearを合成するとMedicen LifeSuperが生成できる。ボックスに入れる順番も大切になる。

●ミックスボックス（即効性）
ふたつの異なった系統のアイテムから新しいアイテムを生成することができる。生成されるものはボックスに入れた2種類のアイテムのどちらか一方の系統で、入れたもの以外のアイテムになる。カスタムパーツとボックス系以外ならどんなアイテムでも合成することが可能。

●トランスフォームボックス（遅効性）
ボックス系以外のひとつのアイテムから、全く新しいアイテムを生成することができる。

●ディプリケートボックス（遅効性）
入れたアイテムを複製することができる。カスタムパーツとボックス系アイテム以外のアイテムが対象。

●エボリューションボックス（遅効性）
入れたアイテムを成長させることができる。メディスン系、パック系、ラミュレスト系以外のアイテムが対象となる。

●スーパーエボリューションボックス（遅効性）
エボリューションボックスより高い効果がある。対象も同じく、メディスン系、パック系、ラミュレスト系以外。

●トランスボックス（即効性）
アイテムをレグルス号に転送することができる。基本的にはどんなものでも可能だ。



新モンスター、続々出現!!

Monster Farm 2 モンスターファーム2

■モンスター育成シミュレーション ■価格¥5,800
■テクモ ■メモリーカード容量①
■発売中 ■ポケットステーション対応

貧乏人の成り上がりマニュアル

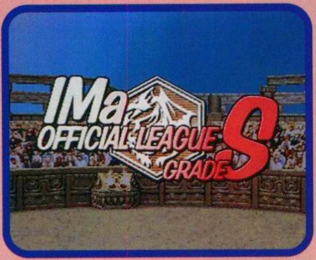
育成は我慢の繰り返し。倹約を重ねて財力を蓄えればモンスターを育てる申し分のない環境が整うはずだ！

底辺における戦い！ 〜栄光を夢見て〜

かねがね金がねえ！　いきなりすいません。でも『MF2』をプレイしているといつも資金不足に悩まされるのは事実。これはだれもが突き当たる深刻な問題だ。大局的な視点で見ると最初の5〜6体を育成している間はエサを「ミルクもどき」程度にとどめ、修行にも出さないことが望ましい。この状態でなるべく多くの大会に出場し、片っ端から優勝賞金をもらっていく。そうして稼いだお金を次の7体目に全部注ぎ込むわけだ。その瞬間、ファームはギリギリまで切りつめられたわびしい生活を捨て、華やかなスター街道へ飛び出すことになる！　ポイントは"いかに効率よくお金を稼ぐか"。そこに焦点を当てて考えてみよう。

Point.1 楽して稼ぐ

7段階に分けられている大会は、楽に優勝できる程度のランクに出場したほうがいい。確かに優勝したときの賞金は少ないかもしれない。けれど勝利数が多くなるため、確実にボーナスが増えていく！　状況によっては育成中のモンスターより下のランクの大会に出てもいい。下手に上をねらって大ケガを負うより、よほど効率的だ。



▲優勝するとモンスターランクを上げてしまう公式戦は、かなりの余裕が感じられてから出場。

Point.2 月始め禁止

エサを与えるタイミングは毎月の1週目。一方、修行に出すとまるまる1カ月が費やされる。まとめると、週の2〜4週目に修行に出せばエサ代を払う必要がないということ。たかだか数百Gのために何を大げさな、と思うかもしれない。しかし、このせせこましい考えこそ、これから先何十年と倹約生活を送る者に必要な精神なのだ。



▲そもそも修行に出すこと自体がムダづかいとも言える。出すなら半額セール中に限定しよう。

Point.3 売りまくれ

アイテムの最大所持数は12個と非常に少ない。これではコレクションを考えるだけムダなので、手に入れたアイテムは内容にかかわらず考えなしに売っていこう。なかには貴重品があるかもしれないが、ほとんどは二度以上手に入れる機会があるもの。数十年の未来、金持ちになってから取り返せばいいことだ。それよりも資金。お金である。目先の利益を何よりも優先させよう。

Point.4 肉親を利用

ポケットステーションを用いたミニゲーム。これも立派な金稼ぎの手段だ。外出先で自らプレイするのは当然として、自宅で本編を進行している最中は家族のだれかに託そう。単純で中毒性のあるゲームなので『MF2』に興味はなくとも一度やらせてしまえばハマってくれることうけあいだ。翌日あたり"やあ。楽しかった？"とサワヤカに語りかけ、返してもらえば任務完了。

わが生き様を見よ！ 〜波瀾万丈の日々〜

恒例バトルと育成以外でモンスターに影響を与えるもの、イベント。ある日突然起こったかのようにも思えるが、発生には条件が定められている。いずれも最後までこなすことで育成可能なモンスターが増えていく特典つきだ！　可能な限りすべてを発生させよう。



▲前号でピックアップした「大陸間バトル」は数多くあるイベントのひとつに過ぎない。

今号まででこんなにたくさんの種族が出てきました

紹介ずみ	アーケロ	アローヘッド	ガリ	ゲル
	コロペンドラ	スエゾー	ナーガ	ニャー
	ネンドロ	ハム	ピクシー	プラント
	ヘンガー	ホッパー	モッチー	モノリス
	ライガー	ラウー	ロードランナー	ワーム
新	ウンディーネ	グジラ	ケンタウロス	ゴーレム
	ドラゴン	ナイトン	バクー	ヒノトリ

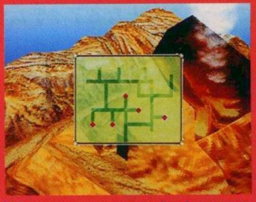
Event File 1 フェニックス火山冒険

初めての探索イベントだけに戸惑うかもしれないが、コンプリート（ほのおの羽根入手）は簡単。ライフ、ちから、かしこさが高めのモンスターを連れていけば、まず間違いない。時期がきたら引退したモンスターを冬眠から目覚めさせ、連れ出そう。

発生条件 ランクD以上、ライフ140以上、人気40以上のモンスターを育成中、6月1週に発生する

NEW FACE ●ヒノトリ





▲どのアイテムを回収するかはランダムで決定。1回の挑戦につきライフを10消費する。

【フェニックス火山のアイテム】

ソンナ・バナナ	何が起こるかからない
おこり草	ストレスと疲労が増える
ないちゃい草	ストレス解消、疲労は増加
銀のかたまり	売ると4000Gになる
ほのおの羽根	ヒノトリが誕生する

なりふりかまうな！ 〜裏街道まっしぐら〜

トレーニングに修行。その育成方針は正攻法でそつがない。だが、知恵と財力があればもっと簡単に、もっと短期間に、もっと強いモンスターを育てることができる。それすなわち能力値アップ薬の投与。および育てたモンスター同士の合体だ。特に前者は卑怯な雰囲気がプンプン漂っているが、そんなものは無視。魂を売ってでもガンガン使っていこう。お金は薬購入のためだけにあると言っても過言ではない。

Doping...

薬は「即効型」「修行直前型」「大会直前型」の3種類。オススメは寿命の減りが1カ月程度ですむ即効型だ。

クスリの一例



トロロン

◀修行直前型。毎週ちから＋10、命中＋5のボーナス。



ナギール

◀大会直前型。命中、丈夫さが一時的に＋50%される。



ラロックス

◀即効型。ライフ−10。ちから、丈夫さ＋10。

作用→能力アップ



副作用→寿命が縮む!!



▲▶爆発的に能力が上昇する薬は、その代償として寿命を大きく削ってしまう。5カ月も死期が早まる大会直前型は使わないほうがいい。

Fusion...

寿命を控えたモンスターが増えてきても、冬眠させるばかりじゃもったいない。合体させれば初めから高い能力を持つモンスターが誕生するのだ。

素材A：ピクシー



▶お色気ムンムンのお姉さまなモンスター。かしこさを重視した技を覚える傾向がある。



▶石版のようなモンスター。巨体と重量をいかした、ちから系の技を多く覚える。

素材B：モノリス

A＋B：プリズムシャドウ



◀ピクシーメインでモノリスサブ。魅惑のボディとハードなイメージを持つ娘が誕生。



◀モノリスメインでピクシーサブ。何やら近寄り難い物体が誕生してしまった……。

B＋A：ロンパーウォール

モンスター合体まめちしき

▼隠し味で能力値アップ！



合体させたモンスターは最初から高い能力値を持って生まれてくる。このとき、特定のアイテムを"隠し味"として混入すれば、さらに能力値ボーナスが入るのだ。有効なものとして「カニのハサミ」がある。これを混ぜるだけで、ちから、命中にそれぞれ50ボーナス！ 7月2週の「クラブ杯」に優勝すれば手に入れられる。

▼変異体を誕生させる方法

1体目のメインがA、サブがa。2体目のメインがB、サブがbのとき。2体を合体させて誕生する可能性があるモンスターはAa、Ab、Ba、Bb、A、a、B、bの8パターン（相性によっては無い組み合わせもある）。そして、これよりさらにパターンを増やすものが「円盤石のかけら」だ。使うと一定確率で違うモンスターが誕生する。

Event File 2 家・小屋の改築

コルトがプレイヤーの住む家やモンスター小屋の建て替えをすすめてくる。実行すると外見ばかりでなく、収容体積も増えることに。小屋を第2段階にするとゴーレムとバクーのCDが再生可能になるが、2万もの出費と釣り合うかは疑問。彼らを育てたいのなら問題はないが……。小屋は最大で3段階、家は5段階まで増築できる。

発生条件 家：ブリーダーランク3段以上、資金7000以上。小屋：4段以上、資金1万7000以上。5月4週に発生

NEW FACE ●ゴーレム



NEW FACE ●バクー



Event File 3 温泉発掘

条件を満たしたホッパー育成中の冬に起こる。ホッパーはワガママで育てにくいので、レアなイベントと言えるかもしれない。温泉が発掘されると手に入る「水神の石版」は合体時の隠し味として使おう。もれなくウンディーネが発生する。また、このイベントをひと通り終えると、CDからナイトンを誕生させられるようになるのだ。

発生条件 ブリーダーランク4段以上、モンスターランクB以上、ストレスと疲労の低いホッパー

NEW FACE ●ナイトン



NEW FACE ●ウンディーネ



強いヤツはどこだ！ 〜レアを求めて500枚〜

レアモンスター＝強い。残念ながらそんな法則はないが、特殊な外見を持っているだけに愛着はひとしお。そういった意味で、育てるのには最適だ。今回新たに発見されたレアモンスターは10体。500枚以上調べてやっとこの数だ。しかもプレイステーションのソフトばかり。編集部がそういう環境だから、と妥協したのがいけなかった。次号はレンタルしてでも、音楽CDを調べよう。ああ、貧乏になりそうだ。

にっくきライバル すえきすえぞー

『モンスターファーム』（テクモ）のソフトから誕生。前作をプレイした人には、忘れられないアイツだ。ライフと丈夫さが999、ほかの能力も軒並み高い。ただ、悲しいかな寿命はわずか１週間!! 生まれた次の週には死んでしまう……。大会直前に誕生させ、金稼ぎの要員として使えるけれど……かわいそう。



ブロンズゾー

今後開催されるモンスター甲子園（テクモ主催の公認大会）の会場でもらえるモンスター。ちからと命中が高く、パワーファイター型に育てられる。



ギンゾー

『モンスターファーム２』の予約特典として配られた「秘密のＣＤ」から誕生。スエゾー一族の者にしては比較的穏やかな性格だ。それでも、「ワル」だけど。



キンゾー

ブロンズゾーとギンゾーを合体させると発生。トレーニングではかなりのワルぶりを発揮し、能力値の合計は銅や銀より劣るという困り者だ。綺麗なのが取り柄。



ジェントル

アルバイト（ポケットステーション上のミニゲーム）の最高点が225ポイントを超えると手に入る「ＤＮＡカプセル」。これを隠し味として使用すると発生。



カスミ

『デッドオアアライブ』（テクモ）のソフトから誕生。ピクシー族の胸揺れはもともとのものだがカスミ属性が加わり追加アップ。マニア必携のモンスターとなる。



トキビト

『影牢〜刻命館真章〜』（テクモ）のソフトから誕生。もとのゲームがダークな内容のせいかとてつもなくひねくれた性格をしている。言うまでもなく「激ワル」。



カイパン

『アクアノートの休日』（アートディンク）のソフトから誕生。ちから、かしこさ共に低く、強くするのは困難。したくはないけど、観賞用といったところだろうか。



バトルクレイ

『メタルギアソリッド』（コナミ）のソフトから誕生。ライフは飛び抜けて高いが、命中が限りなく低い。命中さえなんとかすれば、使えるようになる……かも。



シロ

『White Love』（ＳＰＥＥＤ）のシングルＣＤから誕生。かしこさと命中が高く、性格も「激ヨイ」なので非常に使い勝手が良い。今回の10体の中でイチオシ。



Event File 4 グジラキング登場

最初に修行地管理人から「グジラキング出没」の警告がある。それを無視してトーブル海岸修行を決行すると、グジラキングという野良モンと遭遇する可能性が出てくるのだ。戦いに勝利すると手に入る「グジラのヒゲ」は合体時に隠し味として活用するとグジラを発生させる。ちなみに、コルトの師匠によるヒゲ講座も聞けるのだ。

発生条件 ブリーダー６段以上、「温泉発掘」「小屋の改築」後、ランクＢ以上のモンスターで海岸修行



◀あのイヤミおじさんが忠告してくれた。無愛想だけど根はいい人なのかも……。



▶でかい！ オープニングアニメで最強の座に着いただけのことはある。

NEW FACE ●グジラ



Event File 5 ケンタウロス襲来

右記の条件を満たす春・夏（３〜８月）。マンディー砂漠からモンスターが無事に帰還すると、「ヤリ」を持ち帰ってくる場合がある。これを所持したまま翌月の第１週になると、ファームがケンタウロスに襲撃されてしまうのだ！ 戦闘後（勝ち負けは関係なし）新たに手に入れた「ヤリ」を隠し味に使うと、ケンタウロスが発生する。

発生条件 ブリーダー４段以上、「フェニックス火山冒険」後、ランクＢ以上のモンスターで砂漠修行



◀修行先でたまたま見つけたけれど使い道がわからないヤリ。ひとまずほっとこう。



▶翌月、ヤリを取り返しに持ち主が襲ってきた。ならば、応戦するまで。

NEW FACE ●ケンタウロス



通年全大会スケジュール

スケジュールに掲載しているＳ～Ｅランクの全大会リストを掲載！　同時に、優勝するともらえるアイテムや賞金も併記した。

1月～JANUARY～

2週シリウス杯(B)
優勝…4000G

2週トーブル大学杯（C）
優勝…3000G

2月～FEBRUARY～

1週ポアンカ記念（B）
優勝…5000G、ホッパーのかけら

2週トーレス・トーナメント（D）
優勝…1000G、プラントのかけら

3週カウレア記念（C）
優勝…3000G、ネンドロのかけら

3週ブリザード記念（E）
優勝…1000G、ナーガのかけら

3月～MARCH～

1週パレパレ記念（D）
優勝…2000G、ソンナ・バナナ

2週トロロン杯（C）
優勝…2000G、トロロン

4週ＩＭa公式戦（S～E）
S…5000G、A…4000G、B…3000G
C…2000G、D…1000G、E…500G

4月～APRIL～

2週スプリング・カーニバル（D）
優勝…1000G、ロードランナーのかけら

3週フェニックス杯（A）
優勝…4000G

3週スプリング・カーニバル（C）
優勝…2000G、コロペンドラのかけら

4週スプリング・カーニバル（B）
優勝…3000G、ラウーのかけら

5月～MAY～

1週ＩＭa会長賞（A）
優勝…3000G、ディノのしっぽ

2週コラート記念（C）
優勝…3000G、モッチーのかけら

3週タウルス杯（A）
優勝…5000G、タウルスの角

3週あおぞら杯（E）
優勝…1000G

4週ジェミニ杯（D）
優勝…2000G、ふたごの水さし

6月～JUNE～

4週ＩＭa公式戦（S～E）
S…5000G、A…4000G、B…3000G
C…2000G、D…1000G、E…500G

7月～JULY～

2週パパス記念（B）
優勝…4000G、金のかたまり

2週クラブ杯（C）
優勝…3000G、カニのはさみ

2週ナギール杯（D）
優勝…2000G、ナギール

8月～AUGUST～

1週トーブル・シー杯（C）
優勝…3000G、スタープルーン

2週デザートムーン賞（D）
優勝…1000G、アーケロのかけら

3週サマーカーニバル（B）
優勝…3000G、ピクシーのかけら

3週ヤング・モンスターズ杯（E）
優勝…1000G、ハムのかけら

9月～SEPTEMBER～

1週テロメアン杯（A）
優勝…4000G、テロメアン

2週万精丹杯（B）
優勝…3000G、万精丹

2週アルテミス杯（E）
優勝…1000G、アルテミス像

4週ＩＭa公式戦（S～E）
S…5000G、A…4000G、B…3000G
C…2000G、D…1000G、E…500G

10月～OCTOBER～

2週パパス記念（B）
優勝…4000G、銀のかたまり

2週活精丹杯（C）
優勝…2000G、活精丹

2週ルーキー杯（E）
優勝…800G、ライガーのかけら

11月～NOVEMBER～

2週トーブル・ポート記念（B）
優勝…5000G，アローヘッドのかけら

2週ガロエ記念（D）
優勝…2000G、モノリスのかけら

3週マンディ記念（C）
優勝…3000G、ゲルのかけら

3週もみじトーナメント（E）
優勝…800G、スエゾーのかけら

4週IMa会長賞（A）
優勝…3000G、プラチナ

12月～DECEMBER～

1週パレパレ記念（D）
優勝…2000G

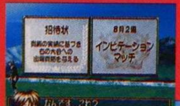
2週ラロックス杯（B）
優勝…3000G，ラロックス

4週ＩＭa公式戦（S～E）
S…5000G，A…4000G，B…3000G
C…2000G，D…1000G，E…500G

Event File 6 インビテーションマッチ

条件を満たしている７月、育てているモンスターが探索や修行に出ていない（ファームにいる）と「インビテーションマッチ」の招待状が届く。その後、８月２週に開催される大会に出場、優勝すれば「ドラゴンのキバ」が手に入る。これを合体の隠し味として用いれば、ドラゴンが誕生するのだ。かなり強い種族なので、絶対に見逃すな！

発生条件 ブリーダー６段、「大陸対抗戦」「小屋改築」後、ランクＢ以上のモンスターを育てている



◀コルトの師匠が持ってきてくれたものは、栄誉ある大会の招待状だった。



▶さすがに能力は高い。ぜひ手に入れたいモンスターの１種族だ。

NEW FACE ●ドラゴン



Event File 7 みっつの冒険

「フェニックス火山冒険」のほかにも探索系のイベントは３つある。ここでも言えることはやはり、ライフ、ちから、かしこさの高いモンスターを連れていくこと。しかし今回はマップが段違いに広くなり、それにつれて難易度も上がっている。具体的にはフェニックス火山が（16×16）だったのに対して、カウレア火山は（32×32）という具合だ。マップを書きながら歩こう。



▶コルトが"危ない"と言っているのは冒険のこと。おじさんじゃない。

パレパレジャングル

発生条件 ランクＣ以上、ライフ140以上、人気40以上、ヒノトリ探索後の10月１週に発生

トーレス山脈

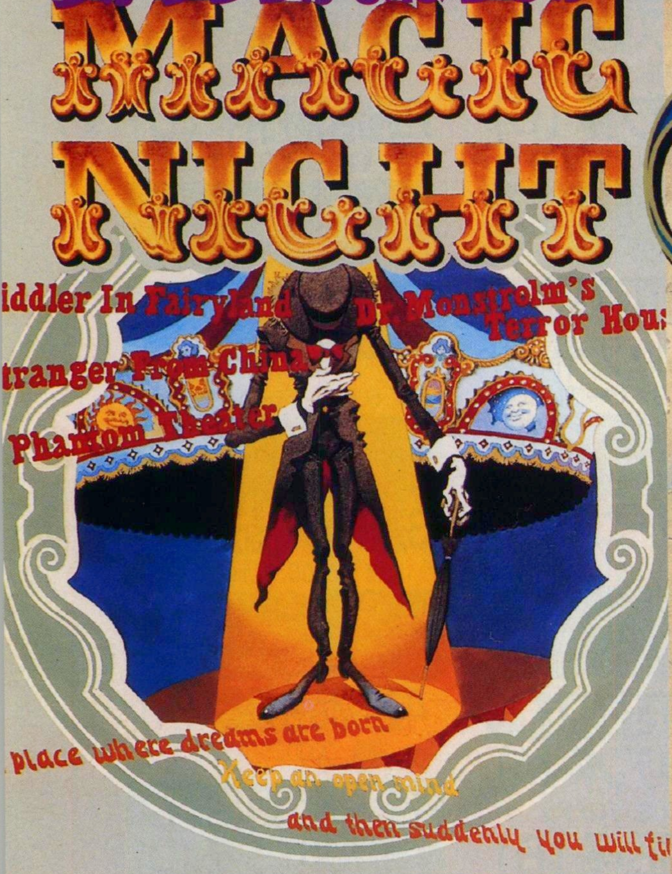
発生条件 ランクＣ以上、ライフ210以上、人気50以上。ヒノトリ探索後の２月１週に発生

カウレア火山

発生条件 ランクＢ以上、ライフ280 以上、人気50以上。ヒノトリ探索後の６月１週に発生

冒険先の詳細は次回以降に紹介する！

夢かうつつかまぼろしか……。さあ、別世界の入り口へ招待しよう



MYSTIC ARK まぼろし劇場

謎が謎を呼ぶADV『ミスティックアーク』冒険序盤、第2幕までをポイント攻略!!

■リアルタイムアドベンチャー	■価格¥6,800
■エニックス	■メモリーカード容量①
■発売中	

シュールな世界観と、ファンタジックな謎の数々で彩られた本作。今回は、冒険序盤で謎解きの雰囲気をつかみ、あとの冒険をスムーズに進めるための攻略情報満載でお届けしよう。

劇場に秘められた謎はこれで万事解決!!

不可思議な謎が満載の本作ではプレイヤーの想像力が不可欠

この「ミスティックアーク～まぼろし劇場～」はファンタジー好きにはたまらないアドベンチャーゲーム。というのも、例えば椅子に知恵を与えて話しをするなど、アークたちの力によって常識では考えられない現象を起こすことが謎を解くカギになるからだ。つまり本作の謎を解くには、わずかなヒントをもとに発想を広げる柔軟な想像力が要求されるということ。もしも先に進めなくなったときには、この攻略情報を参考にするといいだろう。



▲レミール編とアリス編では、若干攻略手順が異なる場合がある。レミール編のほうが難度は高めだ。

「まぼろし劇場」攻略への4つのポイント

POINT.1 行き詰まったらFCの日記



▲FCの書斎は2F。彼の机を調べると日記が置いてあるのがわかる。謎めいたヒントの意味を考えよう。

冒険中、次にするべきことを見失ったら、シルバーフィンガーチップス（以下FC)の書斎に行こう。彼の日記にヒントが書かれている場合がある。特に各ワールドのクリア後には必ず見ておくこと。

POINT.2 カードゲームでカードを増やす



▲勝負に勝ちつづけると妖精カードが「プレミアカード」になり、カードの特殊効果がさらにパワーアップ!!

各ワールドの至るところで精霊たちとカードゲームができる。ゲームに勝てば妖精カードがもらえるうえに、妖精の"信頼度"も上がっていく。チャンスがあれば勝負しておきたいところだ。

POINT.3 怪しいところで妖精を宿す



▲見落としがちだが、アークになった妖精は特殊能力を2種類使える。能力を状況に応じて使い分けること。

本作の醍醐味は、妖精ならではの特殊能力で道を切り拓いていくという点にある。まわりの状況をよく観察して、妖精の能力を使えそうな場所を見つけたら、カードを惜しまず積極的に試してみよう。

POINT.4 FCのゲームで好きなカードをGET



▲一度クリアしても、世界を移動すれば何度でも挑戦可。難問だが、ほしいカードが手に入るのはありがたい。

FCの書斎においてあるボードゲーム。これは問題が毎回変わるので厄介だが、カードゲームとは異なり、クリアすると仲間になっている妖精のカードなら、どれでも好きなものを1枚もらえる。

10 鉄格子のカギを入手

イエティの性質がポイント

ゴンドラ近くの喋る扉の先は、檻のある部屋。檻の中には狂暴なイエティと共に"鉄格子のカギ"が入っている。カギがあることを確認したら、イエティを数回攻撃しよう。そのあと、階段下にあるトランペット付近まで行けば、怒ったイエティが鉄格子のカギを投げてくる。



◀入り口の注意書きどおり、イエティを怒らせることが重要。

16 下水の主、ギルマンと対決

鉄格子を抜けると、下水を渡れず行き止まりになる。リフトの機械を調べたあと、引き返すとピッケが木箱を運んできているので、木箱をふたつ下水に流そう。すると木箱が橋となり、先へ進めるようになっている。そこで半魚人ギルマンとの戦闘に！ 倒せば"墓地のカギ"が手に入る。



◀木箱に隠れながら攻撃すれば楽勝だろう。

19 呪いの指輪を入手

墓地のカギを使って墓地に入ると、奥に家がある。そこの住人ママ・キャスにかけられた呪いを解くには"呪いの指輪"が必要。それは墓地の井戸の中にあるので調べてみよう。井戸に「何かを投げ入れる」と精霊が出てくるので、カードゲームで精霊を倒して指輪を手に入れること。



「地中深く」と言えば……

▲モンストロルム博士が言うとおり、「地中深く」掘られている井戸を調査すると……。

21 呪いの指輪を燃やす

まきを持ってくる

指輪を入手したらママ・キャスの家へ。すると、指輪を燃やすことをお願いされるので、家の裏で"まき"を取ってきて暖炉にくべ、勇気のアークで火を点けよう。あとは指輪を燃やせばＯＫ。



23 冷凍保存室に入る

たいまつが必要

ママ・キャスの呪いが解けると、彼女は"たいまつ"を貸してくれる。このたいまつに勇気のアークで火をつければ、研究棟地下道にある冷凍保存室の扉の氷を溶かして部屋に入ることができる。



24 冷凍保存装置を止める

冷凍保存室に入ったら、保存装置を止めねばならない。ピッケに知恵の妖精を宿し、装置の止め方を聞くこと。ただし、レミールはいったん修理用の"ドライバー"のありかを聞き出し、装置を修理後、改めてピッケに尋ねる必要がある。



▼ドライバーで修理するなど、レミール編では男の子ならではのイベントがある。



▲この妖精は使いどころが難しいが、重要場面で威力を発揮。

知恵の妖精の出番!!

29 狼男を倒す

モンスターの復活後、モンストロルムを追いかけると彼はなんと狼男に変身する!! 見事狼男を倒せば、知恵の妖精は「知恵のアーク」へと生まれ変わることができる。



▲妖精たちは狼男の注意を引きつけてくれる!! その隙にタルをぶつけよう。



知恵のアーク

▲大きな本の形の翼を持つ妖精。やや気弱な面があるが、人に知恵を与えることができる。また、物に宿って音を鳴らすという特殊能力も兼ね備えている。

モンストロルムの蓄音機



◀ドライバーを使うと精霊が出現。レミール編のみ。

ママ・キャスの花瓶



◀ビンで水を与えると登場。ベッドで休むことも可能に。

冷凍保存室横のランプ



◀精霊に勝利すると、知恵のカードが手に入る。

知恵の書はここにある!!

アリス編・レミール編共通

●ママ・キャスの猫の下

ママ・キャスの猫は知恵の書の上に寝そべって動かない。しかし、家の暖炉にまきをくべ、勇気のアークで火をつけると、猫は知恵の書の上から暖炉のほうへ移動してくれる。

●エレベーター前の書庫の本棚の上



◀知恵の妖精救出後、本棚の上に置かれている。ハシゴを使って取ろう。

●貯蔵庫の棚の上



◀タルを左の写真のように動かし、その上に登れば知恵の書に手が届く。

アリス編のみ

●貯蔵庫のタルの陰



◀棚の右下隅に置いてあるタルを動かすと、陰に隠れている知恵の書を発見!!

●地下にある木箱の中



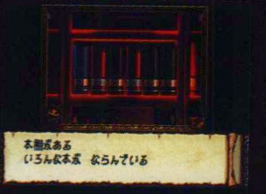
◀まず木箱の上のクモの巣からカギを取り、それを使って木箱を開けよう。

レミール編のみ

●棺桶の中

モンストロルム博士の書斎にかけてある肖像画の裏から知恵の妖精を救出したあとで、地下墓地に行ってみよう。棺桶の中には、それまではなかったはずの知恵の書が隠されている。

●実験室前本棚



◀3つの本棚の本を、モンストロルムの部屋の本棚と同じように整理すると……。



第1幕 妖精郷

最初に訪れる別世界「妖精郷」は、ピクシーたちの楽園。しかし、最近では黒犬獣に襲われ、生活を脅かされる毎日だ。主人公は、そんな世界で1番目のアークを探すことになる。ここに登場する勇気の妖精をアークにするには、いかにピクシーたちを助け、黒犬獣に対抗するかが重要なポイントになる。

次の行動が一目瞭然

攻略フローチャート

1 ノブを締めてドアを開け、劇場ホールを出る。
2 機械室のカギを開ける。
3 2Fへの階段を降ろす。
4 FCの部屋で日記を読む。
5 壁の穴から妖精郷へ。
6 木にひっかかっているレッディを助ける。
7 イエットに会いに行く。
8 グリンから山の石をもらう。
9 壷の中に入って出られなくなっている勇気の妖精と話す。
10 ピクシーの家に入る。
11 ピクシーの家を探索。
12 壷に塩をふりかけ、勇気の妖精を救出する。
13 ジャックの家を訪問。
14 ジャックと話してトレントを起こす方法を聞き出し、食器棚のカギを入手する。
15 森のたいこをもらう。
16 トレントに会いに行く。
17 いったん劇場に戻る。
18 泉で水を汲む。
19 トレントに水をあげ、ヴィルデの情報と泉のコイン入手。
20 ヴィルデ・フラウに会う。
21 銀の棒を加工してもらう。
22 黒犬獣を撃退する。
23 勇気の妖精がアークに!!

2 機械室のカギを開ける

色に注目

劇場ホールを出たら、ホール脇の通路を見てみよう。そこには3つの花瓶と4つの台座がある。その花瓶の色と台座の色をそろえるように花瓶を置き換えること。すると、機械室のカギが開く。



3 2Fへの階段を降ろす

機械室に入ったら、奥のハンドルを調査。ハンドルは固くて動かせないので、部屋の隅にある"壊れたランプ"の油を使おう。もしランプを倒してしまったら、モップとバケツで油を回収する。



6 木にひっかかっているレッディを助ける

木箱を動かす

妖精郷で黒犬獣に追われる妖精たちを捜すと、妖精「レッディ」が木の枝に引っかかっているのがわかる。側にある木箱を動かして木と石の間に置き、階段をつくって彼を助けよう。すると彼が"太陽の石"をくれる。なお、無視した場合は、後ほど壷の中にいる勇気の妖精からもらうことに。



◀木箱の近くで○ボタンを押すと、動かすことができる。

10 ピクシーの家に入る

ピクシーの家に入るには"太陽""星""山"の3つの石が必要。ジャックの家の前で妖精「グリン」から"山の石"をもらったらピクシーの家に向かおう。家の脇の石版には暗号が書かれており、そのとおりに3つの石をはめ込むと家の扉が開く。ちなみに暗号は「時計盤」を表わしている。



時計に見立てる

▲暗号が指し示すように"星"を右に、"太陽"を下に、"山"を左にセットしよう。

7 イエットに会いに行く

橋をわたそう

妖精のひとり「イエット」は泉にいる。ただし、泉に行くためには川を渡らなければならない。そこで、岸辺に設置されている板を利用しよう。板を2枚使って橋をつくれば、泉へのルートができる。泉でイエットと話せば、彼は"星の石"をくれ、ピクシーの家へ招待してくれる。



◀見落としがちだが、実はこの板は持ち運ぶことができる。

11 ピクシーの家を探索

壺の中にいる勇気の妖精と話をしていた場合、彼を壺から出すには壺を洗うものが必要だとわかっているはず。イエットに尋ねれば、壺を洗う"ピクシーの塩"のありかを教えてくれる。青、赤、黄の木箱を動かして階段をつくり、吊り棚の上の塩を入手しよう。また、この家では"リンゴ""タマゴ"も手に入るが、どちらも不要。

"ピクシーの塩"入手!!



▲ピクシーの塩をもらう前に、必ずイエットの許可を得ておくこと。



◀木の上のレッディを助けなかった場合、家で体力の回復ができない!

カードゲームができる場所

妖精カードを増やすには、基本的にはカードゲームに勝つことが必要。しかし、ゲーム好きの精霊は数多いので、チャンスには事欠かない。ここでは、妖精郷にいる精霊の出現ポイントを紹介しよう。なお、彼らに勝つと、友情の妖精を仲間にするまでは「勇気のカード」をもらえる。

時空のひずみ左横の草むら



◀勇気の妖精からカードをもらったあとに精霊が出現。

木の周辺の石



◀レッディが登っていた木の左横の石を調べると……。

勇気の妖精が入っていた壺



◀勇気の妖精を救出したら、再び壺をのぞいてみよう。

13 ジャックの家を訪問

ジャックは黒犬獣を恐れて家に閉じこもっているが、勇気の妖精の力を借りれば、扉を開けてくれるはず。彼はトレントを起こす方法を教えてくれるほか、主人公がアリスの場合、"食堂のカギ"もくれる。これはトレントと話すときに必要なアイテムを入手するためのもの。主人公がレミールの場合は、自分で探し出すことになる。



▲家の扉を調べた後、扉の前で勇気の妖精を宿せばOK。



▼食堂のカギは、入り口横の棚の上に置いてある。

15 森のたいこをもらう

ジャックの家を出ると、イエットが黒犬獣から逃げる場面に遭遇する。彼を助けに行くこと。川辺の木の上に隠れている彼に勇気の妖精を宿せば、彼は木から降りてくる。そのとき、彼からトレントを起こすためのアイテム"森のたいこ"をもらっておこう。



◀彼から質問されたら「怖くない」と答えるように。

16 トレントに会いに行く

トレントに会うには川を渡らねばならない。川辺に残っている板を全部使って橋をつくり、対岸へ渡ろう。ちなみに、橋をわたせる場所といえば1カ所だけだ。トレントに会ったら「勇気を込めて」たいこを叩けば彼が起きてくれる。ヴィルデ・フラウに会う方法を教えてもらうため、まずは彼の頼みを聞いてあげてほしい。



▲このように橋を渡せば、トレントの所へ行ける。



▼レミールなら「木をゆらす」ことでもトレントを起こせる。

17 いったん劇場に戻る

トレントの望みである水を汲むには入れ物が必要。劇場の2階に戻り"食器棚のカギ"で食器棚を開けよう。中には"木の皿"と"ビン"が入っているので、両方取っておくこと。



▲劇場をくまなく探索していれば、カギを使う場所もすぐにわかったはず。

20 ヴィルデ・フラウに会う

泉でビンに水を汲んでトレントにあげると、彼は"泉のコイン"をくれる。それを泉に持っていけばヴィルデが出現。勇気の妖精との協力を約束すれば、"銀の棒"をくれる。



◀説明はされないのだが、コインの色は「銀」だ。



▲レミールなら、トレントをゆらしてコインを頂くことも可能。

21 銀の棒を加工してもらう

銀の棒をもらったらジャックの所へ持って行こう。すると、彼はそれを"銀の笛"に加工してくれる。ただし、レミール編では、笛ができるまでに時間がかかる。その間ジャックを悩ませるパズルを解いたり、グリンのハニーティーを飲んだりして時間をつぶそう。



▲アリス編では、ジャックに銀の棒を見せると、すぐに笛をつくってくれる。



▲ボードゲームは台の上に置いてある。ちなみに、パズルの答えは「蛙」「魚×2」「人参」「蛙×2」「魚×6」「蛙」「人参」「蛙」「魚」の順番だ。

▼グリンと話したあとでレッディと話し、レッディに勇気の妖精を宿してあげよう。



22 黒犬獣を撃退する

銀の笛を入手し、ジャックの家を出ると黒犬獣と出くわすことに……。しかし、勇気の妖精の協力があるので、黒犬獣は難なく撃退できる。すると、試練を成し遂げた勇気の妖精はついに「勇気のアーク」へと成長する!!



◀突然の遭遇だが、知恵の妖精の機転と銀の笛の力により、黒犬獣は戦闘の必要もなく退治できる。



▶「勇気のアーク」へと成長した妖精は、人に勇気を与えるほかにも、火をおこす特殊能力を使えるようになる。

勇気のアーク



▲陽気でお気楽な妖精。彼の斧は人の心のカギを壊し、勇気を解放するという。火をおこす特殊能力も持っている。

ジャックの家のタル



◀タルを3回叩くと精霊登場! 以後は2回でOK。

ピクシーの家の暖炉(注)



◀勇気のアークを宿し、「のぞく」「耳」「息」を選択。

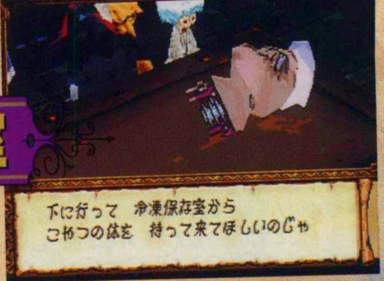
得 情報!!"鉄の剣"

ジャックの家の暖炉を調べてみると、何かが入っているのに気づくはず。ビンに水を汲んできて火を消そう。すると"壊れた剣"を発見!! それをジャックに渡せば、なんと修理して強力な武器"鉄の剣"をつくってくれる!



▲この剣は敵の攻撃範囲外から攻撃できるというスグレモノ。絶対に取っておきたい。

(注) ピクシーの家の暖炉で「はいをほる」を選択すると"宝石"を入手できる。



第2幕 モンストロルム博士の怪奇実験室

恐ろしい怪物をつくろうとする怪しげな博士の研究棟が第2幕の舞台。ここでは当面、博士の研究を手伝わされるハメになる。しかし最終目的は、博士に捕らえられた知恵の妖精をアークにすること。そのためには博士の研究をくい止め、彼が持っている知恵の書を6冊手に入れなければならない。

次の行動が一目瞭然

攻略フローチャート

1. ドクロのレリーフから実験室へ。
2. シャレコウベを骸骨にのせ、隠し通路を抜ける。
3. エレベーターで地下道へ。
4. 地下のバリケードを突破。
5. ゴンドラのレバー入手。
6. ゴンドラで2Fへ。
7. 喋る扉に通してもらう。
8. 知恵の妖精を助ける。
9. 月の試練を受ける。
10. 鉄格子のカギを入手。
11. 鉄格子を開け、地下道の奥へ。
12. 冷凍保存室のドアを調べる。
13. リフト横に設置されている機械の画面を調べる。
14. 下水からいったん引き返す。
15. ピッケが運んできたふたつの木箱を下水に流す。
16. 下水の主・ギルマンと対決。
17. 墓場の奥にある家を訪問し、ママ・キャスの頼みをきく。
18. 博士から指輪のありかを聞く。
19. 呪いの指輪を入手。
20. ママ・キャスの家の裏のまきを暖炉にくべ、勇気のアークで火をつける。
21. 呪いの指輪を燃やす。
22. ママ・キャスからたいまつを借りる。
23. 冷凍保存室に入る。
24. 冷凍保存装置を止める。
25. ママ・キャスにたいまつを返す。
26. ピッケに知恵の書5冊を渡す。
27. ファーガスン復活。
28. モンストロルムを追う。
29. 狼男を倒す。
30. 知恵のアーク誕生。

1 ドクロのレリーフから実験室へ

アークを使おう

妖精郷をクリア後、次の世界へ行くには、FCの日記に書かれているとおり勇気の力を借りることが必要。勇気のアークで道具置場の燭台に火を点そう。すると怪奇実験室に通じるドクロのレリーフが出現する。



◀火を点せる場所といえば、すぐに想像がつくのでは?

4 地下のバリケードを突破

研究棟の地下道には、ひとつだけ明かりの点いていないランプがある。勇気のアークで火を点すと、なんと隣のバリケードにまで着火!! そこから研究棟の奥へ侵入することができるようになる。



◀このように、アークの力が意外な結果につながることも。

5 ゴンドラのレバー入手

バリケードの先は棺桶が立てかけてある部屋。その壁には怪しげな張り紙がしてあるので、はがしてみよう。すると、棺桶の中からマミーが2体出現!! 彼らを倒すと、"ゴンドラのレバー"が手に入る。このレバーを使えば、部屋の中にあるゴンドラで上へ昇ることができる。



マミーを倒せ!!

▲彼らは包帯を伸ばして攻撃してくるので要注意。しかし、妖精郷で鉄の剣を入手していれば、苦もなく倒せるはずだ。

7 喋る扉に通してもらう

カエルでどうか、ひとつ

ゴンドラで上に昇ったフロアには喋る扉がある。そのうち奥の扉は、アリスならすぐに通してくれるが、レミールはそうはいかない。しつこくお願いすると地下墓地に落とされてしまう。しかし、その後、地下道のバケツからカエルを取ってきて扉に食べさせれば、博士の書斎に入ることができる。



▲扉は、アリスならあっさり通してしまうのだった。



◀レミールの場合、扉の態度はひと味違う。粘り強さが重要だ。

8 知恵の妖精を助ける

あの隠し場所とは?

博士の書斎の机の上には日記が置いてある。それを読むと、妖精を「ある場所」に閉じ込めていることが判明! その隠し場所とは、彼の肖像画の裏だ。そこでは知恵の妖精が……。



9 月の試練を受ける

ゴンドラ近くの喋る扉を通るには、月の試練をクリアしなければならない。月の置物が出してくるパズルを解こう。ちなみに答えは、羊→なし→狼→羊→野菜→なし→羊だ。



カードゲームができる場所

ここでは、第2幕に出現するカードゲーム好きの精霊を紹介しよう。妖精郷とは異なり、もらえるカードの種類も増えている。ただし、精霊出現のためには難しい条件を満たす必要がある場合も。

実験室の薬棚



◀棚を調べ、青と緑の薬を混ぜ合わせると。

エレベーター横のランプ



◀進行状況により勇気、知恵、力のカードが手に入る。

イエティの部屋のトランペット



◀進行状況次第で知恵、力、友情のカードを入手できる。

そのほかの世界も大紹介

『まぼろし劇場』の物語は前述の2幕だけでは終わらない。このあとにもさらに手応えのある冒険がプレイヤーを待ち構えているのだ。ここでは、第3幕以降の冒険の舞台と物語の概要をひと足先に紹介していこう。

第3幕 キャセイの不思議な踊り子



夢のアーク

▲お調子者のアークで、子供っぽい面を持っている。人に夢を与えることが彼の真骨頂だが、そのほかに、物に化ける能力も持っている。

第3幕の舞台は、中国風の世界観を持った別世界「キャセイ」。物語は、町いちばんの踊り子を決める舞踏大会と、自信がなくて大会に出る決心がつかない少女"ホウリン"を中心に展開していく。そして、キャセイを支配している竜の伝説。踊り子と謎めいた伝説は、いかに絡み合ってくるのだろうか―― ？

また、この世界のモチーフは「人形劇」となっており、町を行き交う人々のほとんどはペラペラの書き割りでつくられた人形たち。奇妙な雰囲気を醸し出す人形たちの動きも第3幕の見どころのひとつとなっている。



▲ホウリンといつも一緒の「夢のアーク」。彼を捕まえるため東奔西走するイベントも。

皇帝がいる!?



▲竜の伝説について教えてくれる皇帝。宮殿に行く方法は謎に包まれているが……？

料理も重要!?



▲アリスの特技である「料理」をいかすイベントもあるようだ。何をつくることになる？

ダンジョンも登場!!



▲妖精を引き連れ、洞窟を探索することもある。その目的とは？ プレイヤー自身で確認しよう。

新ゲーム チャイナカードもできる!!

この世界では、ほかの世界にはないルールのカードゲームが楽しめる。ルールは簡単、裏返しのカード6枚のうち3枚を引き、その合計点を相手と比べるというもの。もちろん、勝利すれば妖精カードをもらえる!!



▲ホウリンはチャイナカードでは負けたことがないというが……？



▲手持ちのカードは使わず、運だけで勝負するのがこのゲームの特徴だ。

第4幕 まぼろし劇場

FCの劇場を中心に展開する第4幕。ここでは、実際に役者のひとりとなり、舞台で「演技」をすることになる。劇を成功させるためには、セリフを覚えたり、セットをほかの世界から借りてきたりしなければならないというわけだ。その行動範囲の広さから考えても、これまでに比べ輪をかけて複雑な謎解きが楽しめそう。そして、この先で出会う様々な能力を持つ妖精たち。彼らを仲間にすることで、今までの世界も別の側面を見せ始めるのかもしれない。

役者になる!?



▶主人公はガチョウ飼いの役をやらされることに。ショウの座長であるFCが決めたセリフを正確に覚え、舞台の上で指示どおりに演じさせるのは、もちろんプレイヤー自身だ。

セリフを覚えて舞台を成功させよう



◀劇中では、ほかの役者のセリフの合間に自分のセリフの選択肢が出る。また、特定の場所に移動してからセリフをしゃべらなければならない場合も。

いくつもの世界をまたにかける



▶舞台で使う小道具は異世界から探してくることに。プレイヤーの観察力、記憶力が試される。



◀これまでにクリアした世界では、また新たなイベントが発生！ 先はまだ長そうだ。

この先も冒険はまだまだ続く!!



力のアーク

▲曲芸師の格好をしたおてんばな妖精。人に力を与える能力を持っている。その能力の秘密は大きな帽子にあるようだ。



PlayStation
えいえんは　あるよ…
ここに　あるよ…
'99年4月1日発売予定
初回限定版2枚組 ¥6,800（税抜）
（高解像度CGモード付スペシャルディスク同梱）
通常版 1枚組 ¥6,800（税抜）
恋愛アドベンチャー
輝く季節へ
© KID 1999
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188　ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp


SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
今度はウイルス集めだ!?
(株)ゲームフリーク
PS参入第1弾ソフト
びょうきは、遊んで治しましょう。
効きますよ、◎ボタン。
※クリックメディックは、使用上の注意をよくお読みの上、プレイしてください。
ハイパーテキストアドベンチャー
クリック+メディック
TM
人体はダンジョン、治療はバトルだ!
コントローラを握れば、あなたはもうお医者さん。患部と病名を推理し、人体を探検し、実験で治療法を研究しよう。
悪玉ウィルスに、善玉ウィルスで戦いを挑もう。テキストをクリックしながら、人体の奥へ、謎の正体へ、そしてゲームの深みへ…
熱中成分を新処方、これがメディカル・アドベンチャーゲームだ。
クスリをえらんでください
好評発売中!
●SLPS-01838 ●プレイステーション用ソフト ●プレイ人数1人
●メモリーカード2〜15ブロック使用
標準価格:¥5,800(税抜)
『クリック メディック 公式ガイドブック』発売中
定価1,400円(税別) 株式会社コーエーより
発売元／お問い合わせ:株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント 〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL:03-3266-5071 http://www.sme.co.jp/Amusement/ © 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

幾多のギュスターヴによる闘争の世紀が始まる!

かつてないストーリーと類を見ないゲーム運び

ついに開戦前夜である。本誌が店頭に並ぶ数十時間後、サンダイル世界の歴史は動き出す。常に斬新な世界と、奥深いシステムを構築してきた『サガ』シリーズ。その最新作『サガ フロンティア2』のストーリーは、一代の風雲児ギュスターヴ公の生きざまと、その周囲の時代の流れを描いたものである。

本作の舞台であるサンダイルは、だれもが大自然の力・アニマを術として利用することができる世界。主人公ギュスターヴは、その術の力を全く持たずに生まれた。彼は己の力を確かめるために兵をあげ、結果、サンダイル世界は戦火の渦に巻き込まれていく。ギュスターヴの父親、ギュスターヴ12世の成し遂げた覇業。12世の死後におこった、ギュスターヴ公とその異母弟ギュスターヴ14世による後継者争い。そしてギュスターヴ公の没後、次々と現われた、ギュスターヴの子孫をかたる者たちによる戦い。後の世の人々は、100年近く続いた動乱を「ギュスターヴ戦争」と呼んだ——。

このゲームのプレイヤーは、動乱の100年間に起こった様々な事件を、ひとつずつ追体験していくこととなる。ギュスターヴの一生だけを追うもよし、その周辺の人々の生きざまを垣間見るもよし。歴史を変えることはできないが、プレイヤーがどの出来事を追い、どう解釈するかは全くの自由だ。













Gustav XIV
ギュスターヴ14世　12??～12??

ギュスターヴ12世が指名した後継者。ギュスターヴとは母親が異なる。つまり異母弟である。彼が生まれたあと、12世は、前王妃ソフィーとの間にもうけた子を、自分の子として扱うことを止めたといわれている。

ギュスターヴ公の死後も歴史は続く

正体不明の銀髪の術師が、ギュスターヴの子孫をかたる。その態度はまるで戯れるかのよう。ギュスターヴ公の死後、その末裔と名のる偽ギュスターヴが多数現われた。彼らはその野望を実現できたのか?

発売直前! 序盤戦の攻略とインタビューを掲載!!

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア 2

予想まじりの記事はもうおしまい。今月は本作の完成形を包み隠さず書き連ねていこう。ゲーム序盤の進め方、そしてシステム攻略を通じて、このゲームの魅力をお伝えできれば幸いだ。ディレクター河津氏へのインタビューも!

■RPG	■価格¥6,800
■スクウェア	■メモリーカード容量①～⑮
■4月1日発売	■ポケットステーション対応

  イラストレーション:小林智美

egg そのクヴェル、常に災いの中心にあり



▼ウィルの意識は、ただエッグにのみ向けられている。何が彼をそうさせるのかは不明だが、これもエッグの力の一部ということだろうか。



エッグを追うはウィル？

▲ウィルとその仲間が噂話をしている。ギュスターヴがアニマ教徒を討伐するという噂だ。しかし、ウィルはべつにそのこと自体には興味はないようだ。あくまで彼の目的は別にあった。

エッグはその主を変えていく？



◀時には少女、時には偽ギュスターヴと、エッグは持ち主を変えていく。だが、持ち主を判別することは容易らしい。

▶乱れた時代に暗躍するというアニマ教徒たち。ギュスターヴによって討伐されるらしいが、その理由も興味深いところ。

そして「アニマ教徒」とは？







主人公のひとりが追う災いのクヴェルとは？

歴史の流れを主軸に物語が展開する『サガ フロンティア2』。だが、その歴史の裏には、意志を持つクヴェルが見え隠れする。（クヴェルとは、術の使用の助けとなる古代の遺物）

卵型をしたクヴェルは、単にエッグと呼ばれる。エッグを手にした者は強い力を得るが、同時にエッグに操られるようになる。そしてエッグの持ち主とその周囲には、必ずと言っていいほど、なんらかの災厄がおとずれるのだ。

写真をみたところ、本作の主人公のひとりであるウィルが、このエッグを追っているようだ。クヴェル掘りを生業とする彼なら、この悪しきクヴェルの存在を知っても不思議はない。彼はなぜエッグを追っているのか、そしてエッグをどうしようというのか。

ちなみにウィルとギュスターヴ公は同年に生まれている。ウィルとエッグにまつわるエピソードは、ギュスターヴ公のエピソードと対をなすのかもしれない。ギュスターヴが直接かかわることのなかった歴史の裏側で、エッグはウィルの追跡をかわしていくのか？

そしてついに交差するギュスターヴとエッグ

危険すぎる組み合わせ 結果は見当もつかない

まずは右の2枚の写真を見ていただきたい。偽ギュスターヴのうちのひとりが、なぜかエッグを所持しているという。セリフから時代はギュスターヴ公の没後しばらくが経過しているようだが、それまで交わることのなかったであろうエッグとギュスターヴが、ついにひとつに重なったのである。

その人物が周囲の人を引きつけるのは、名前の力だけではなく、エッグの力も関係すると考えたほうが自然だ。エッグは、ギュスターヴの名を使い、いったい何を行なおうというのか。それは権力闘争に見せかけた虐殺なのか。はたまた、挙兵は国家規模の災いを起すための下準備にすぎないのか。

この時代の中心となる名と、暗躍する影との、危険すぎる取り合わせ。ひと波乱おこることは確実だろう。



▲素性の知れない人物同士が、偽ギュスターヴについて語り合っている。卵型のクヴェル…？



▲偽ギュスターヴの勢力拡大に、エッグが介在すること知り絶句する人物。手を打たねば／

ポケットステーション対応＆体験版ROM『レーシングラグーン』『聖剣伝説』も付属！

この作品がポケステ対応なのは前号でお伝えしたとおり。しかも機能はふたつ／　まずは「GO／GO／ディガー」から紹介しよう。これはクヴェル掘り（ディガー）に、ひたすらアイテムを掘らせるだけという過激な内容だ。ディガーはたまに作業をさぼったり、怒ったりするので、ときどき叩き起こすように。もうひとつは「コンボポケット」。こちらは連携を友達同士で交換するための機能だ。ポケステを運よく入手できたら試してみてほしい。



▲1～99分の間で、掘らせる時間を設定できる。だがしかし…。

サボタージュ!!

▶放置しておくとすぐ寝てしまう。頻度はディガーによって変化。





出てきたものは？

◀そうそういいものは入手できない。根気強く何度も掘らせよう。

この少女のイラストはいったい？

▶なんと『聖剣』シリーズの新作のイラストとのこと。巻頭でも大きく扱っているけど。



ついに開始！　まずはこの人物の半生を追う!!
シナリオ攻略編

本編の主人公ギュスターヴは、同時代を生きた人々から「鋼のギュスターヴ」と呼ばれた。鋼を使った武具を普及させ、術以外の力で運命を切り開いた最初の人物として、彼は長い間人々の記憶に残り続けた。その生い立ちは、決して恵まれたものではない。

構築型フリーシナリオの真の姿を知るとき

本編の各シナリオは、各地域の地図上に刻まれる。そのシナリオが発生する場所に大きな意味があるためだ。ある時代平穏だった場所が、別の時代には戦乱に巻き込まれていることも珍しいことではない。歴史とは無関係に見えたエピソードが、歴史の裏側を描くこともしばしばである。

ひとつのシナリオを終わらせるたびに、地図上には1、ないしはふたつのシナリオが増えていく。地図がシナリオで埋まったとき、プレイヤーの胸に去来するものとは何なのだろうか？

シナリオを選ぶ

▶まずは地図上の白文字を読む。左右下の円をから世界地図や、年表を見ることも可能である。



そのプレイ後に



◀ストーリーを追うだけで終わることも多い。特にギュスターヴ編はその傾向が強いのである。



次のシナリオが出現！

▶ひとりの人生を追うもよし、同じ年代のシナリオを交互に追っていくもよし。どちらにする？



Gustav

ギュスターヴ　1220～1269

一代で空前の領土を獲得した風雲児。鋼の武器で武装した兵団、鉄鋼兵によって戦場の様相を一変させた。自身も、手製の巨大な鉄の剣を振るったと伝えられている。

I・流転

帝国暦 1220～1233

シナリオ名	●故郷を離れて
●ギュスターヴ誕生	●ギュスターヴ12歳
●ギュスターヴ追放	●ギュスターヴと鍛冶屋

流れ流れた母子ふたり 亡命先での孤独

さてギュスターヴ編であるが、実はこの13年間、プレイヤーがプレイできる部分は「ギュスターヴと鍛冶屋」のみ。あとのシナリオは、歴史的イベントの中で世界や政治情勢の説明がなされていく。べつに歴史のすべてを覚える必要はないが、覚えている事柄が多いほど楽しめる部分が増えるゲームであることは確かだ。

初めてギュスターヴを操作することになる「ギュスターヴと鍛冶屋」では、買い物などもできるので、すぐに鍛冶屋と話してしまうのは気が早い。



幸福な幼年時代

▲ギュスターヴ12世にとって初の子供であったギュスターヴ。世継ぎの誕生に、さしもの王も頬がゆるみっぱなしだった伝えられる。

ファイアブランドの儀ののち……

▶ギュスターヴにはアニマがなかった。それは高名な術師にすら意外だったという。アニマ以外の力が彼に備わっていたのか、それともアニマと体が切りはなされたのか。





母の愛は伝わるか？

◀草木や鳥を愛せない子に育ったわが子をぶつ母。しかし、ギュスターヴもまた、母の思いと裏腹な自分に苦しんでいたのである。このころ、フリンとレスリーに出会っている。

CHECK すでにポケステ用データを入手可能！

「ギュスターヴと鍛冶屋」のシナリオで、探しものをしている少年。彼に「男だったら前を向け」と喝を入れると、彼が自分の家の引き出しを捜すようにいってくれる。探してみれば、なんと早くもポケステ用のデータが入手できてしまうのだ。

ゲーム中、同時進行でディガーを働かせるのもオツなもの。ちなみにここで選られるディガーはとにかくよく寝る……。



◀判定が小さいので見つかりにくい。写真の位置を参考に探そう。

わずかな可能性を 彼は追い始める！

▶ギュスターヴは絶望したままではなかった。興味本位で始めたはずの鍛冶と、鉄剣に己の可能性を見出すのである。剣を得たギュスターヴは、自分の唯一の可能性に賭け、鍛錬を始める。



II・萌芽

帝国暦 1235〜1239

シナリオ名	●病床の母
●ギュスターヴ15歳	
●再会	

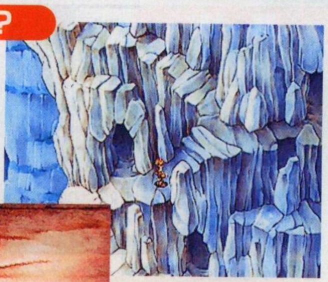


「ギュスターヴ15歳」のある日…

▲ついにモンスターとの実戦に臨むギュスターヴ。が、折り悪く……。

どの穴に入る？

▶まずいちばん下の穴で灯火の槍を入手。次にいちばん上の穴でバックラーを取る。最後に上から２番目の穴に入り、狩人の弓を取って先へと進もう。下から２番目の穴は無視。

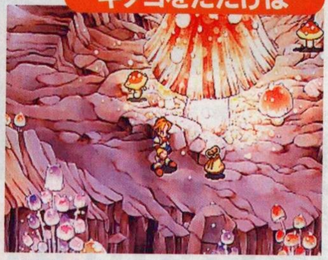




デュエルに注意！

◀グレムリンとは毎回デュエルできるが、デュエルで戦うには危険な相手。特にケルヴィンでデュエルを挑むのはほぼ自殺行為である。注意。

キノコをたたけば



▲好事家に人気のアイテム、キノコのなみだを入手できる。あとで役に立つかもしれない？

CHECK 技をひらめいたらやるべきこと

これはデュエルのページでも詳しくとりあげているが、ここでも念のために。デュエル中に使える技の動作の組み合わせは、戦闘中や技装備などで確認することが可能である。その組み合わせを再現さえすれば、デュエル中にその技を出せる確率が高い。これさえ知っていれば、そうそうデュエルに負けないはず。



◀最初は弱めの技しかないが、そこから強力な技が組みあがることも。やって損はない。

ギュスターヴ編初の冒険 アイテムは確実に入手！

ウィル編を先にプレイしていなければ、ここでこのゲーム初めての戦闘が発生する。手下のフリンは戦闘に参加しないので、最初はギュスターヴひとりで戦うことになる。

岩壁に面した洞穴は４つあり、それぞれでアイテムを入手できる。特に、「灯の槍」は、後ほど登場するケルヴィンに装備させることで大幅な戦力アップとなる。「緑の牙」で攻撃しつつ術能力を高め、「火炎龍」を使うパターンはほかのキャラクターでも有効なので覚えておくといいだろう。

いちばん上といちばん下の穴でアイテムを収集し終わったら、今度は上から２番目の穴から先へと進む。もうひとつの穴は、結局同じ場所に通じているので入る必要はない。このあたりでキャラクターがケルヴィンに切り替わる。最初の戦闘で必ずギュスターヴと合流できるので、奇襲を受けても驚かないように。



BOSS:盗賊団

▶ボスの女賊を倒すだけでOK。周囲から受けるダメージも大したことはない。敵の連携をくらわなければ……。



女賊を集中攻撃





楽勝!!

一方、「病床の母」のシナリオでは…

こちらのスタート地点は、「ギュスターヴ15歳」で盗賊団を撃破した場所。そこから戻り、巨大キノコ付近でスライムと戦えば終了する。イベント色のつよいシナリオなので、特に問題となる個所はないはず。

容体が急変！



▲ソフィーが危篤状態に。しかしギュスターヴは剣の修練中だった。急ぎギュスターヴを呼び戻しにいくケルヴィン。

Kelvin

ケルヴィン　1221〜1292

◀ギュスターヴの生涯の友。すべてが彼とは対照的な人物で、貴族らしい貴族の典型。かなりの長寿だが、ギュスターヴの死後、彼はどんな道をたどるのだろう。彼の晩年にも注目したいところ。



▶何も考えず、ただ感じたままに行動すればいいときもある。それがどんな結果を呼ぶかはわからないが。人間とは、親の死に際にいったい何ができるのか？

あなたの答えは？

Ⅲ・飛翔

帝国歴
1240〜1248

シナリオ名	●上陸
●ワイド奪取	●バケットヒルの戦い
●父の急逝	●兄弟再会

陰謀を用いることで最小限の血で領土獲得！

人には、自分が何者かになる瞬間がいつか訪れる。ギュスターヴの場合、それがこのワイド奪取のイベントだろう。街でのポイントは、ワイド城下でガントレットと鋼の小剣を買っておくこと。ガントレットはその後即役立つし、鋼の小剣はほかの主人公が登場するシナリオで使いまわすといい。

ムートンを陥れたあとは、ネーベルスタンがいた部屋を調べてみよう。飾ってある絵を丹念に調べると隠し通路が発見できる。あとは特に迷うようなところはない。ガントレットを装備しておけば、デュエルでもそうそう致命的なダメージは受けないはず。なお、一応ボスであるワイドの亡霊騎士は、別に倒さなくともシナリオを終了できる。

買 物



▲これが結構重要。ガントレットがあるとないとでは大違い。その後のシナリオでも使えるし。

調 査



▲宿に入ってレスリーと話し、一旦宿を出て、再び入ってレスリーと話したあと城へ向かう。

抜け道



▲夜の城内で抜け道を探す。ここから逆に城内へとなだれ込もうと言う寸法。なるほど。

歯 車



▲▶これは左側に回せば鋼のお守りを入手できる。せっかくだから入手しておこう。右に回すともう戻せない。

BOSS:ワイドの亡霊騎士

スマッシュなどを連発すれば難なく勝てる相手。強力な技をひらめいてない場合は「斬る」「払う」で十字斬りを出せばしのげるはず。



強力な技がないなら「十字斬り」で！



Cantal
カンタール　1229〜1288

名だたる陰謀家。ギュスターヴの妹の夫。その政治手腕は後々まで語りつがれる。バケットヒルの前哨戦では日和見を決め込む。一旦はギュスターヴに恭順するが、このあとどう動くかは不明。

ワイド奪取から5年、バケットヒルでギュスターヴ同士が激突！

歩兵で14世の本隊を叩きネーベルスタンで追撃！

そして数年の月日が経ち、ギュスターヴ12世が急逝。その領土の相続権をかけた、ギュスターヴとギュスターヴ14世の戦争が始まる。ギュスターヴ戦争は、ひとつめの山場へ差し掛かった！

この戦いは、突っ込んでくるギュスターヴ14世の部隊を全滅させれば勝利。敵前衛は、ケルヴィンの部隊と隣接する歩兵で受け止めれば撃退しやすい。14世へのトドメはネーベルスタンで。

作戦例



◀ケルヴィンの周囲8マスは援護射撃を受ける。

ケルヴィンを中心に配置し……



◀14世が前にきたら、まず歩兵で攻撃しネーベルで追撃！

14世を集中攻撃！

戦後処理

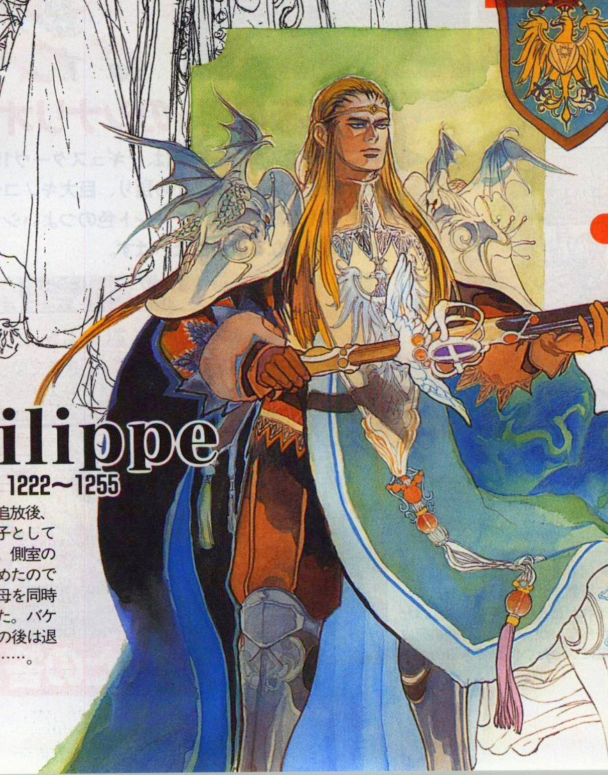


▲どうやらソフィーに淡い恋心を抱いていたケルヴィン。思わぬ場面で露呈する。



ギュスターヴ危うし!?

▶20年ぶりに兄弟の再会を果たすギュスターヴ。だが弟フィリップにとって、彼は母親を奪った憎むべき存在。



Philippe
フィリップ　1222〜1255

ギュスターヴの追放後、12世は彼を実の子として扱わなくなった。側室の子を世継ぎと決めたのである。彼は父と母を同時に失ったのだった。バケットヒルの戦いの後は退却に成功するが……。

ギュスターヴと同じ時代を生きたある男の軌跡

ウィル編冒頭

サンダイル世界は貴族たちだけの世界ではない。ディガー呼ばれれるトレジャーハンターたちが、今日もクヴェルを求めて各地を遍歴する。ウィリアムは、そんなディガーのひとりでしかないはずだった……。



William Knights

ウィリアム・ナイツ　1220〜1321

ディガーの家系に生まれ、数奇な運命たどる。父親と母親を早くに失い叔父と叔母に育てられた。15才になり、何の疑問もなくディガーとなるが、それをきっかけにして……。

旧帝国首都の跡にて ディガーたちは何を得る？

ウィル編は、ギュスターヴ編に比べれば普通のRPGっぽい展開である。ディガーの家系、要するにクヴェル掘りを生業とする一家に生まれた彼は、ディガーとなるべく、ディガーたちが集う街・ヴェスティアへと旅立つ。

そこで彼は術師のナルセス、ヴィジランツのコーデリアとタイラーと知りあう。一行は一路ハンの廃墟へ。

ハンの廃墟は、地上、地下とわずいいアイテムが落ちている。たいした広さではないので、くまなく歩き回ってみることをオススメする。みごとクヴェルを発見すれば、ウィルはディガーとしての第一歩を踏み出す。

まずは仲間を





▲酒場で仲間を増やすこともできるが、増やさなくとも地下への入口で合流できる。装備など面からも酒場で仲間にすべきでは？

結局は仲間に

▶こんな感じで3人で待ち受けている。なお、ヴェスティアにはアイテムを取り寄せてくれる人がいるので、装備を整えるのに使おう。

各メンバーオススメの武器は？

ウィルは剣の技能も持っているが、コロッセオ奥で発見できる銀環の杖で戦うのがベスト。コーデリアは槍、タイラーは斧、そしてナルセスは術。ナルセスのブッシュファイアをどう使うかがカギ。

コロッセオの客席から



▲客席から続く道を通って、神殿のような場所へ。「銀環の杖」「術戦士の鎧」などを入手。

ものかげに注意



▲こんなところにもアイテムが。背景に埋もれやすい色なので、注意深く先に進むといい。

分岐はカンタン



◀▼マップは、一本道に宝の部屋がいくつかついている構造。行き止まりにはまず宝がある。強力な護衛付きだけど。



クヴェルも3つほど入手可能！

CAUTION! この2体のモンスターに要注意！

遺跡内のクヴェル付近には、1ランク上の敵たちがいる。ゴーストとランドアーチンだ。特にゴーストは物理攻撃がほぼ無効。頼りになるのはアンバーマリーチ装備中に使えるウッドストック、クリス・アカラベスで使えるコメットフォール、術のブッシュファイアくらいか。

ゴースト



◀ソウルクランチを食らうと一撃死。強すぎでは？

一発死！



ゴースト　死者の魂が何らかの力によって動き出したモンスター。

ランドアーチン



◀あやまってデュエルを選択すると厳しい展開に……。

帰　路



▶クヴェルを入手したら、あとは酒場へと戻るだけ。



◀ナイツの父親と関係があったというアレクセイ・ゼルゲン。

アレクセイ・ゼルゲン？

両親のカタキなのか？ ある男の存在が浮上する

探索が終わり、故郷へと報告に戻ろうとするウィル。そんなとき、彼はアレクセイ・ゼルゲンの名をナルセスの口から聞いた。その昔、ウィルの父親と冒険していたというアレクセイと会うため、ウィルはヴェスティアへと戻ってくることを決意する。

はたしてアレクセイと父の間に何があったのか？ さらに母親の死の原因とは？ ともかく、今は叔母たちの待つ故郷へと戻ることにしよう。

なんとなく戦うだけではいつか勝てなくなるときが…！

戦闘システム解析編

本作の戦闘において、基本攻撃はほぼ無力である。相手が雑魚でも、スムーズに勝つにはそれ相応の技を使っていく必要があるのだ。チームバトル、デュエル、そして戦場で、敵に対抗するための方法を4ページにわたってお伝えしよう！

！ これだけは知っておきたい基本ルールからチェック！

特異な世界設定だけにルールもまた独特

この世界における術とは、自然に満ちる力「アニマ」を引き出して利用するというものである。例えば、木の葉に石の属性を与え硬質化させて打ち出したり、燃え盛る炎から火球を生み出して攻撃してみたり。ただ、自分が必要とするアニマが、どこにでも存在しているとは限らない。そこで術師たちは、多少防御力を殺してでもアニマのこもる品々、クヴェルやツールを身につけるわけである。

もちろん、術の使用を重視しないのであれば、強力な防具をそろえて、技だけで戦えばよろしい。また、術と技の両方を効率よく使える装備を追求するという手もある。

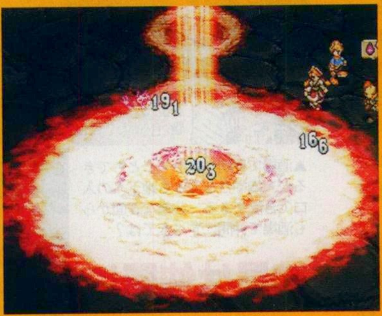
CHECK 1 WP・JPの回復値を把握して戦う

このゲームではWPを消費して技を、JPを消費して術を使用する。そこまでは前作までとルールは同じだが、ステータス画面を見るとそれらの最大値の横にカッコつきの数値が表示されているはず。実はこれ、1ターンあたりにWPやJPが回復する値なのである。ここではこの数字を回復値と呼ぼう。

WPの回復値が4のキャラクターは、WP消費が4以下の技をほぼ使い放題というわけである。（ほぼ、というのは、技を使ったそのターンに戦闘が終了した場合は、WPやJPが回復しないため）

各キャラの回復値を頭に入れておき、毎ターンごとにそれなりに強力な技や術で攻めていく。それがこのゲームの戦闘における初歩の初歩だ。間違っても素の攻撃だけで戦ったりしないように。

例えばWP37（回復値1）、JP89（回復値3）なら…



ブッシュファイア（JP6消費）を使った場合

↓

89-6+3=86 で消費量は実質3！

ただしそのターンで戦闘が終了した場合、JPは回復しない（89-6=83のまま）

CHECK 2 術とアニマとツール（クヴェル）の関係

前述のとおり、術を自由に使うためには装備でアニマを確保する必要がある。シチュエーションによっては、自然界のアニマを利用することもできるが、それにばかり頼っていられないというのが実状。特に、炎、音、獣のアニマは、自然界ではめったにお目にかかることはない。ツール（クヴェル）には武器と防具の両方があるので、装備の組み合わせによっては多数のアニマを確保することも可能だ。

なお、武器ツールを装備すれば、だれでも初歩の術は使用できるようになる。「木槍」で使える「緑の牙」や「フリントアクス」の「炎でまっぷたつ」などがそうだ。それ以上の強力な術を学習したい場合は、初歩の術を繰り返し使うことで技能レベルを上昇させていこう。

ツールはクヴェルの代用品だけあって、ルール的には両者に差はない。ただしクヴェルには、JPの最大値や回復値が上昇したり、戦闘中に使用することで術を発動できるなど特典があることが多い。

術に必要なアニマを確保するため、ツールを装備する

樹 「樹烈斬り」「緑の牙」などがそれ。敵にダメージを与えると同時に使用者の術能力を高める。樹術以外の威力も上がるので、長期戦の序盤で使うと効果的である。

石 「石の剣」「石斧断」など、攻撃した相手の防御力を落とすことができる。効果は累積しないので、それ以上に強力な物理攻撃手段があれば、何度も使う必要はない。

炎 「炎の太刀」「火炎竜」など、その攻撃力が魅力。追加効果はない。「緑の牙」などであらかじめ術能力を上げておけば、さらに威力が増す。序盤では有効な戦法だ。

水 戦闘中、HPを回復できる。水のアニマのこもる武器ツールもあるにはあるが、「樹烈斬り」などに相当する術はない。HP回復にも使える武器といった扱いになる。

音 ウィル編で武器ツールを入手できるが、しばらくはそれくらいしかお目にかかれないかも。攻撃を受けた相手の術能力を低下させられるので、術師と戦うときに重宝。

獣 この武器ツールにも、「樹烈斬り」などに相当するものはない。使用者の物理攻撃能力を上昇させる。雑魚相手の戦闘ではいまいちありがたみが薄い術かもしれない。

武器ツールで使える初歩の術

「樹烈斬り」や「火炎竜」などより高度な術は、必ず複数のアニマを組み合わせて発動させることになる。

つまり、複数のツールを装備し、必要なアニマを確保しておかないと使用できないのだ。術に必要なアニマを確認する場合は、術装備で術にカーソルを合わせヘルプボタンを押す。ツールにこもるアニマを確認する場合は、武具装備中にヘルプボタンを押して、武具にカーソルを合わせるとわかりやすい。

ときおりアニマが足りなくともお目当ての術が使えることもあるが、それはその場にあるアニマで補ったということ。場所が森から洞窟に移るなどすれば、当然術は使えなくなるので注意。



自然にもアニマはあるが…

▲それに頼って装備を決めるのもいいが、環境が変わったときに装備を変える必要がある。

ブッシュファイア（必要アニマ：樹、炎）の場合

炎のアニマを持つツール（一例）	樹のアニマを持つツール（一例）
■火成岩の腕飾り ■灯の槍 ■狩人の弓	■若木の杖 ■木刀 ■レンジャーボウ

それぞれのグループから最低ひとつ装備することで使用可能に！

パーティバトルを勝ち抜くためのポイント5!

基本となる戦闘形態 リスクは比較的少ない

もっとも多い回数を戦うことになる（はずの）集団戦闘。パーティを組んでいるときは基本的にこちらで戦うほうが安全。プレイヤー側からデュエルを挑むことも可能だが、慣れないうちは相手がよほど弱くない限り避けたほうが無難だ。なお強敵が現われたときはひらめきのチャンスでもある。武器攻撃主体のキャラは積極的に技を使い、ひらめきをねらっていこう。なお、連携は前作ほどは重要でないようだ。



▲ひらめいた技の構成動作（ためる、ためる、斬る）をメモしておくとデュエルのときに便利だ。

POINT 1 こまめに行動順を変えて連携をつなぐ

前作ほどは重要でなくなったとはいえ、やはりボス戦などでは重宝する技術連携。これは単純に、どの技とどの技が連携するかを覚え、メンバーの行動順をそのとおり設定すれば連携の確率を上げることができる。ボス戦などで確実に連携をねらいたいときなどは、あえて素早くないキャラクターの行動順を1番目に設定するのも面白い。必ず敵が先に攻撃するようになるため、同時に連携するはずの技と技の間に割り込まれることもなくなる。何事も徹底してみるものである。

大ダメージをねらうには不可欠!



▲単発では150前後のダメージしか与えられない技同士でも、連携させることで単純に足した以上のダメージを与えられる。

▼このとおり390ダメージに。連携数が多くなればなるほど、ダメージ増加は大きくなる。強力なボスにむりやり対抗したいときに便利。



「かかと切り」+「二段突き」



「二段突き」+「十字斬り」



行動順を変えれば…



3連携

▲「かかと切り」+「二段突き」、「二段突き」+「十字斬り」などの2連携を組み合わせ、3連携へと発展させることも可能である。

POINT 2 エリア攻撃の範囲を考えて

広範囲に攻撃できる術「ブッシュファイア」「ソニックバーナー」などを覚えると、戦闘をかなり有利に進めることができるようになる。JPの回復値を装備品で上昇させて、毎ターンでも使っていきたいところ。ただ、そのとき術の効果範囲を確認してから使用しないと、与えられるダメージを損することがある。

また、術の効果範囲にいくら複数の敵を収めたとしても、その敵に効果の薄い術では意味がない。焦らずに、最大の効果を得られるポイントを見つけよう。



◀これでは1体しか術の効果範囲に入らない。もっといい場所を目標にする必要がある。

1体でも多く!



▶これで一挙に2体の敵を倒せる。ほかのキャラクターのWPやJPを節約できる。

POINT 3 回復手段の確保

序盤は戦闘中にHPを回復する手段がほとんどない。単にLPを消費すればいいのだが、LPが枯渇してきたりLPを使うのがもったいないときもあるだろう。

ケルヴィンの初期装備のひとつ、「樹氷の腕輪」は、戦闘中に使うと「回復の水」（HP回復）の効果がある。とりあえずはこのクヴェルをいろいろなシナリオで使いまわしていき、自前の「回復の水」を覚えるまで持ちこたえよう。アイテムは時代さえ超えて、複数の主人公が共有することができるのでひと安心か。

ブルーウォーター



◀水のアニマを秘めたアクセサリ。単純にHPを回復できるがその効果はいまいちである。

or

樹氷の腕輪



▶文中で紹介した通り。JPの回復値も上がるので術系キャラにぜひ装備させたいところ。

POINT 4 技をつかってひらめくと?

技を使っているときにひらめきがおこると、デュエルのときの構成動作が似通った技を覚えやすい。つまり、動作の多い、より高度な技を覚えやすいのだ。

もちろんこれは絶対ではなく、通常攻撃と比較してということ。通常攻撃はダメージも低いので、本当に初期のうち以外は使わないほうがいいだろう。

「集中」+「撃つ」のねらい撃ちから



「けん制」+「集中」+「撃つ」の「影しばり」に派生!



▲ふだんから技を使い続ける意味はこんなところにもある。強力な技をひらめきたいところ。

POINT 5 ロールは仲間を増やして得る

新たに仲間が増えたとき、彼らのロールをチェックしてみよう。これまで選択できたもの以外のロールになっているはず。そう、パーティに入れたことがあるキャラが増えるたびに、プレイヤーの使えるロールは増えていくのである。

序盤のうちは使えるロールの数も少ないので、組み合わせによる絶大な効果を得ることはないかもしれない。特に選びたいロールがなければ「指令塔」をとりあえず入れ、術を使う者が「術強化」、残りを「自由行動」にでもしておけば、とりあえず困ることはないだろう。

ただし、これから先、ロールが増えてくると意外な戦法が生まれるかもしれない。今のうちからあれこれ試しておくと、周回に差をつけられるかも?



今はまだ少ないが…

▲今回攻略したシナリオの範囲では、この程度しか集めることができないロール。威嚇など、特定の状況でしか役に立たないものも。

デュエルが楽しくなるポイント4!

メリットとデメリットを把握してデュエルは戦う!!

キャラクターとモンスターが1体1で戦うデュエル。これは慣れないうちはゲームオーバーになりやすい。敵の動作が連携するかどうか、そしてこちらと敵の動作の相性によって、1ターンに受けるダメージががらりと変わってしまうためである。要するに、HP回復のタイミングをつかみにくいのだ。

ただ、デュエルにもメリットはある。チームバトルではなかなかひらめかない希少な技を、動作から再現することができるのだ。友達から動作の組み合わせを聞いて再現する手もある!

POINT 1 防御を固めることが何よりも先である

術師系のキャラクターは、あまりデュエルには向いていない。どうしてもアニマの確保との兼ね合いで、技主体のキャラより防御力が低くなってしまうため。デュエルは負けた瞬間にゲームオーバーになってしまうので、防御力が低くダメージを受けやすいキャラクターを使うのは自殺行為というわけである。

また、アニマを組み込んだ技は少々複雑な体系を持っているので、とりあえずは剣や槍を装備した技主体のキャラクターでデュエルの空気になれておこう。また、どうしても術師系でデュエルしたい場合は、弱いことが明らかな敵とどうぞ。



◀ツール・クウェルの防御力は全般的に低い。

▶術をすっぱり諦め、鉄の装備で固めるのも手。



「身を守る」も実は重要!

▲デュエル中コマンドを選ぶ時に、身を守るをひとつでも選択しておけばかなり安心。ダメージをかなり軽減することができる。

POINT 2 パーティーバトルでひらめいた技を再現することから始める!

いきなり新しい技を開発しようとしても無理がある。まずはチームバトル時にひらめいた技を再現してみよう。技を構成する動作は、技の選択時や技装備で確認できる。また、自分がひらめいた技を再現するだけでなく、『サガフロ2』をプレイしている知り合いと、技の組み合わせ方を情報交換することをおすすめする。デュエル時は高度な技を覚えやすいので、情報は即役に立つはず。初歩の技をひらめくのがやっとの序盤、すでに中級技を使えるようになっていると非常に心強い。

動作が表示される



同じ動作を選べば…



▲装備している技は、比較的デュエルでも出しやすい気がするが?

POINT 3 完成した技に別の動作を加えてみる

さて、ここからがデュエルの真骨頂。動作を組みあわせていくときの考え方をお伝えしよう。まず、技が発動することがわかっている動作の組み合わせをひとつ用意する。「斬る」と「払う」で十字斬り、などだ。その前後に、別の動作を組み込んでいってみよう。実際に「斬る」前に「ためる」とか、「払う」のあとに「けさ斬り」してみるとか。この場合、「ためる」「斬る」「払う」「けさ斬り」の順にコマンドを選択していくことに。

ここで重要なのは、組み合わせが失敗したとしても、「斬る」「払う」の組み合わせで十字斬りが発動する公算が高いということ。動作の組み合わせをためしつつ、ダメージもある程度は確保できているのである。2つの動作より3つ、3つの動作よりは4つの動作が組み合わさった方がより強力な技が生まれやすい。あくなき追求を繰り返してほしい。

「連」の表示を参考に組む





▲連の文字は、選択したコマンドと組み合わさる可能性のあるコマンドにつく。

新しい技のつくり方の例

【けさ斬り】+【けさ斬り】
(切り返しが発動)

この前後に「斬る」「払う」「ためる」などを組む

POINT 4 軽い技を2度出して大ダメージ!

動作を3つ組み合わせた技をひとつ出すより、ふたつの動作で出せる技を2回出した方がお得なことが多い。3動作の技のまえに「ためる」を入れたりすると話が微妙に変ってくるが、確実に、そこそこのダメージを確保したいときは、こちらの方法をおすすめする。

このとき、2番目と3番目の動作が組み合わさるならなおよい。新たな3動作の技や、場合によっては4つの動作が組み合わさるを技を覚えられるかもしれないからだ。さらに強力な技が出るかも?

下のようにコマンドを選べば…

【斬る】+【払う】→ 十字斬り

【けさ斬り】+【けさ斬り】→ 斬り返し

発動する技はふたつ!

動作がちゃんとふたつずつ組み合わされば、1ターンに2回の技を出せるのだ。ただし、防御を重視したいときなどは、3動作の技+身を守る方がよい。

CHECK エリア攻撃術はデュエル中は使えない?

ブッシュファイアなどの、複数の敵を攻撃できる術は、デュエル中には発動できないようだ。相手がひとりなので意味がない、ということだろうか。ちなみに、単数を攻撃する術、ウッドストックは、「獣」+「樹」の組み合わせで発動させることが可能。術の要素を含めると、デュエルはますます奥深いものになりそう。とりあえずは技から把握していこう。



◀何が使える使えないの基準かは不明。現在究明中。

ウッドストックなどはOK!

戦場で常勝を誇るためのポイント5！

POINT 1 勝利条件、敗北条件を把握する

あたりまえのことと思えるかもしれないが、これはメモをとるくらい慎重でちょうどいい。戦いに夢中になるうちに、防御すべきゾーンの守備がおろそかになっていた、なんて話はよくあること。

それぞれの戦いは、勝利条件を満たすことと、敗北条件を満たさない手を考えれば、おのずと戦い方が見えてくる。勝利条件が複数あるときは、そのうちのどちらが楽そうかを見極める必要あり。

赤のゾーンに入られたら敗北



◀プレイ中も赤いわけではないので、つい忘れてしまいがちである。

POINT 2 弓兵は前線に出すべからず



▶ケルヴィンには申し訳ないが、前線で戦っても弱いものは弱い。

弓兵は、周囲の見方を支援することがその最大の役割。その弓兵で攻撃を仕掛けてしまうのは少々もったいない。敵に大した損害は与えられないし、どちらへ退却させられるか読めないため、その後の作戦にも支障をきたしてしまう。

敵部隊が残り1人のときなどは攻撃してもよいが、そのために敵のターンに全滅させられては元も子もない。注意。

集団戦闘はやはり存在！移動の要素がカギ

コンバットは、バケットヒル以後にも歴史の転換点で発生する。最初のうちはどう戦っていいかわからないかもしれないが、要はいかに弓兵の支援を受けつつ戦うかである。そして、相手の弓兵は優先的につぶし、相手が援護を受けられないようにできればベストである。

また、個々の戦闘のレベルでも工夫は可能。火炎龍などの術は強力だが、反面、防御がもろくなる。草伏せは威力はイマイチかもしれないが、行動が早いなどの利点がある。

POINT 3 弓兵の支援効果は絶大！

味方弓兵の周囲で戦闘すると、弓兵が行動前だろうと行動後だろうと、とにかく援護を受けられる。たかが30ダメージと思われるかもしれないが、兵士のHPは100〜150程度。援護があるとないとでは、敵の倒しやすさは格段に変わる。

全員に30ダメージ！



▶敵のターンだろうと、こちらのターンだろうと、隣にいればOK。



周囲8マスに援護！

POINT 4 自分の損害が1、相手の損害が3なら大勝利！

部隊の兵士数は、予備兵があるかぎり、敵と自軍のターンの変わり目でひとりづつ補充される。たとえば敵のターンに、敵部隊の兵士をひとり倒したとしても、敵ターン終了時にはその損害は補充されてしまう。このとき敵を3人倒していれば、その部隊は補充を受けてもふたり。こちらの損害が1なら圧倒的な差がつく。.



ターン終了後…

自軍 4+1=4

敵軍 1+1=2

4対2で自軍優勢が続く

POINT 5 戦闘後の退路を考えて戦う

戦闘後、敗退した部隊は後退させられる。ただ、特定の部隊を狙っているとき、この後退のおかげで敵が自群の移動範囲から出てしまうことがある。このため、POINT 4の戦術が生きてくるのだ。敵部隊を残りひとりにしてしまえば、たとえ次の自軍ターンまでその部隊が残っていたとしても、兵士数は3人までしか回復しない。こちらの完全な部隊を援護つきでぶつければ、ほぼ勝利できるというわけ。

ただ、どうせなら、自軍ターン中に確実にトドメは刺してしまいたいもの。もし自軍に移動力が3の部隊があるなら、それは退却した敵部隊の追撃用に使おう。

バケットヒルの戦いでいえば、ネーベルスタンの部隊が移動力3。退却したギュスターヴ14世の部隊を追うのにこれ以上の適任はない。なので移動力3の部隊はむやみに攻撃させず、戦況を見て投入すべき。敵中に孤立させないように注意。



◀ギュスターヴ14世が侵攻中。ここで焦ってしまい、いきなりネーベルスタン将軍の部隊で攻撃をかけてしまうと……。



移動距離不足で追撃不可能！



1247年当時のギュスターヴ

バケットヒルの戦いの当時の肖像。巨大な鉄の長剣が、敵軍の兵士を脅えあがらせる。あの鉄の剣はアニマを食らい尽くす……などとウワサが広がってもおかしくはない威容だ。

『サガ フロンティア2』発売&シリーズ10周年記念インタビュー

遥かなる異世界の理(ことわり)を追い求めて

語り手：『サガ フロンティア2』ディレクター　河津秋敏氏



『サガ』シリーズの核はやはり世界にあった！

10年である。シリーズ開始当時、中学生だった方はもはや20代半ば。PSのユーザーの多くは、この作品と共に成長してきたと言っても過言ではないかも。そのすべてのディレクションを行なってきた河津氏が、最新作の楽しみ方とシリーズの魅力について語る——。

まずは世界設定ありきでシステムが導きだされる

ゲームボーイのころの『サガ』と、現在の『サガ』を同じシリーズとするにはいささか無理があるかもしれないが、とにかく今年は『サガ』10周年！今回のインタビューでは、第1作からディレクションを担当してきた河津氏に、シリーズの話を交えつつ『サガ フロンティア2』の魅力を語っていただく。

＊

「実は全体をシリーズとしてとらえたことってないんですよ、毎回新しいことをやってしまいますから。ハードが変われば、どんなゲームが面白く感じるかも変わります。ゲームボーイの一番最初の『サガ』は、ハード的に広い世界を表現しにくかったから、塔という縦に奥行きのある世界をつくったわけです。どこでもちょっとプレイしてすぐやめられるよう、常にセーブできるようにしたりね。ただ、それは主に見た目の部分だったり、プレイ中変なとこでもたついたりして、余計なストレスを感じさせないための工夫ですから、ゲームシステムのつくり方が大幅に変わるってわけではないんですよ」

—— 1作目の塔の世界や、前作のリージョン世界など、毎回毎回見たこともない斬新な世界が用意されていますね。

「ええ、つくり手の道楽の部分もけっこうあるんですが(笑)」

——ひとつも似たような世界がないというのは、新しい世界を舞台にすることに重大な意味があるわけですね。

「RPGって、ロール(役割)をプレイ(演じて)するゲームなんて、やはりそれをやるには異世界をつくるのがてっとり早い。日常とは違う世界にいる人間のほうが、『そういう奴なのか』と演じやすいわけです。あまり現実に近い世界だと、差別表現とかにナイーブになる必要も出てきます。ギュスターヴは“出来損ない”とか言われてますし。地に足のついた感じは必要なんですが、それは現実の世界のリアルではなくて、異世界においてのリアルであると。その世界の法則にしたがっていれば、わりと突拍子もないことがおこっても受け入れやすいですし。あと、RPGの場合、あまり現実に近い世界を舞台にすると背景ひとつとっても『なんだあんな塀』とか『窓割って入っちゃえ』とかプレイヤーに思われてしまう。それに応じていったら、つくりたい部分以外に労力がかかりすぎてしまいます。虚構の世界のほうがRPGになじみがいいってのはあるでしょうね。今回の舞台であるサンダイルは、とにかく術中心の世界をつくろうという発想から生まれました。術を中心に世界を構成して、じゃあそこでどんな物語が生まれるだろうかという順番でつくっています。まあ、毎回○○な世界で、どんなお話が生まれるかと考える点では変わらない(笑)。実は毎回、世界は僕がひとりで考えてるんです。いくつかつくってみて、スタッフに受けなかったものはプールしておく。面白いことに、10年もやってると昔ウケなかったアイディアが、今だと妙に新鮮に感じたりするんですね。ゲームに求められる面白さも微妙に変わってきているらしくて。実は術が中心の世界の発想自体は、かなり前から持っていたんですよ。それが今回日の目を見たわけです。RPGを何作もつくっていると、どうしても作品づくりのパターンができてしまう。街で買い物して、その周囲を歩いて、ダンジョン入って、キャラクターごとの役割が決まっていて……ほかのRPGを見ればわかりますよね。で、そういう作品を能率良くつくるノウハウもあるんですよ。でもそうやってつくった作品には広がりがなくなってしまう。毎回そこをなんとか壊していこうとしているんです」

感情移入をあえて拒否！あくまで仕組みで勝負

——すごくとがった仕上がりになっていますよね。プレイして衝撃を受けました。内部でも賛否ありましたか？

「まあ、内部の人間は僕に文句を言えないんで、直接意見は来てないんですが(笑)。毎作、こんなんでいいんだろうかって不安はあるとは思うんですよ。枠を壊してつくってますから。で、どこかに着地点が見つかって、そこに向かってスパートをかけていきます」

——下からの突き上げがまったくないのはちょっと寂しいですか？

「いえ、僕自身、本当に面白くできるか不安だったりするので(笑)、そこで突き上げを食らってしまうとつくり直そうかという気になってしまう。弱気になっているときは、人の意見は聞かないほうがいいものです。でないと、ごくごく普通のものしかできあがらない。自分の中で考えが固まるまでは、意見は聞けないんですね(笑)」

——シナリオ中に操作するキャラクターが突然変わったり、シナリオを遊ぶ順番にもよりますけど、途中までどう歴史と関係するのか見えないエピソードがあったりと……。

「それこそが狙ってる部分なんですよ。

　撮影／中村修介

わざとプレイヤーが感情移入しにくい形でつくっているんです。ひとりのキャラの行動を追っていけば感情移入させやすいし、感情移入させちゃえば極端な話、あとはどんなイベントでも感動してもらえるんですよ。ただ、シナリオ自体の面白さや、システムの楽しさで勝負しようとする場合、そこはひとつの逃げになってしまう。感情移入の力に頼らず、ものをつくりたいというのは常にあります。RPGって、ずっと似たような人格を演じるだけじゃ面白くないんです。いろいろな人格を演じ分けられるから新鮮だったり、緊張感があって楽しいと思うんです。こんな奴周りにいたら嫌だな、って人格を演じてみたら、すごく楽しかったりして。演じること自体も楽しめるし、そのあと、なんであのとき楽しく感じたんだろうと自分というものを考えるきっかけにもなる。テーブルトークRPG(RPGの元祖。プレイヤーのひとりが判定役になり、数人でキャラを演じつつ遊ぶゲーム)でも、僕はいろいろと演じるのが好きでした。とくに悪人を(笑)」

――たしかにギュスターヴも、わりと手段を選ばない男ですよね。

「確かに。今回は物語が歴史っぽく語られるんですけど、歴史ってどうしても細部は明らかに語られないところがあるので、ギュスターヴも必要以上に悪人と見られてしまうかもしれません。坂本竜馬を暗殺したのは誰か？　みたいに、ひとつの事件に対していろいろな解釈があっていいと思うんですよ。たぶんプレイヤーが一番身近に感じるのが、ウィルたちディガーだと思うんですけど、ゲームを終えてみたときに、みんなギュスターヴが興した流れに関わっている。やはり時代の中心にいるのはギュスターヴなんです。それを感じてもらえばうれしいですね」

――やはり河津さんは、システムをつくる方なんですね。それは世界設定(異世界の物理システム)や、シナリオの見せ方の仕組みとかを含めた、広い意味でのシステムというか。

「お話を見せるのなら別のものでいいだろうと思うわけです。確かに何十時間にもわたって話を見せられるメディアはなかなかないんですけど、それはLDとかをまとめて見ればいいじゃないですか。僕は仕組みの楽しさの方をつくりたい。ストーリーを見せるにしても、見せ方の仕組みを含めて楽しんでほしいわけです。プレイヤーがどのエピソードを見るか常に選べたりとか、さっきも言ったギュスターヴが時代の中心に存在する感覚とかを含めて」

最も特徴的なシステム デュエルの正体は？

――今回はアニマの概念や、デュエルといったかなり実験的なシステムが導入されていますね。

「今回はバトルを1からつくり直したんですよ。術主体の世界ですから、戦闘も序盤は術が主体。ひらめき、連携、技の名前などを引き継いでいるので、新味は薄れていますけど。で、デュエルなんですが、これは最初シナリオ側の要求としてつくったシステムだったんです。普通のコマンドRPGのシステムって、1対1で戦ってもちっとも面白くない。モンスターと交互に殴り合うだけですから。そこで序盤からがんがん仲間が増えていくわけです。特に、『サガ フロンティア』には技の連携があるので、キャラクターが多いほうが連携しやすくて楽しい。そのキャラの多さは、同時にシナリオ的なしばりにもなるんですよ。親友同士の絆が描きにくかったり、仲間が増える理由をいちいち考えたり(笑)。インディ・ジョーンズだってひとりで冒険しているからカッコイイわけですし。で、ひとりでも楽しく戦えるシステムを入れたことで、シナリオ的な幅も広げることができたというわけですね」

――実際、ゲーム中にもデュエルの似合うシチュエーションは多いですしね。ただ、パーティバトル中にもデュエルは可能ですよね。

「僕も最初は、ひとりのときだけでいいだろうと思ってたんですが、技を開発する要素もありますし、選択できてもいいだろうということになりました。実際、誰かと情報交換しながらプレイしていればデュエルでどんどん技を増やせます。友達が普通の戦闘でひらめいた技の構成要素を見て、自分はデュエルで組み立てて覚えたりするわけです。ひらめきだけに頼るより、強力な技も覚えやすいですよ。相手の強さとこちらの強さの兼ね合いもあるので、一概には言えないところもありますが。術の力を加えた技もつくれるので、ひらめきでは覚えられない技を、デュエル以外でも使えるようになったりもします。ちょっと入りにくいところはありますけど、最初は主にひらめいた技を再現する方向で慣れていけると思います。そこに慣れたらあとはもう本当に、自由にいじってみてください。お膳立てはこちらではしません。いい素材は用意した自負はありますが(笑)。遊ばされてる感覚ってキライなんですよ。で、最近は隠し要素なんかでも、プレイヤーが発見しやすいようにゲーム側が誘導しちゃったりするじゃないですか。そういうのがすごく嫌なんですよね。偶然でしか見つけられないものも用意してますし、結果、それが見つからなくてもいい。みんなが見つけられる隠し要素なんて、すでに隠しでもなんでもないわけです(笑)。あと、デュエルのもうひとつの側面としては、見えているモンスターとだけ戦えば済むということがあります。普通の戦闘を選ぶと、敵も複数になるわけです。見えていた敵よりやっかいな敵が一緒に出る可能性もありますから、ときにはデュエルを行なった方が有利なこともあるわけですよ。デュエルの副産物として、敵のHPも全体的に多めですし」

――『サガ』シリーズは、悪く言えばマニアックなシステムがいっぱい入ったシリーズなんですけど、にも関わらず毎作大きな支持を得ています。マニアックなシステムを、大多数のプレイヤーに無理なく伝えるノウハウのようなものが実はあるとか？

「うーん、とくにないんですよ(笑)。プレイして面白そうだと感じるものをつくっているだけなんですね。実際、毎回大きな支持を受けるんで、自分のやり方に自信はあるんです。でも、そのどこがいいかまではわからない(笑)。ユーザーがプレイする前に、予想できてしまうようなうれしさはあえて外してつくっているというのはありますが。ただ、今回はRPGの定型から少し外しすぎたかなという気はしますけど(笑)」



河津秋敏氏

PROFILE●スクウェア開発2部を率いる人物。10年で8作もの『サガ』シリーズを送り出した精力家でもある。テーブルトークRPGを深く愛し、RPGの新しい形を常に模索してきた。その静かな物腰とは裏腹に、自分にも部下にも厳しいとか。

COLUMN 強烈な生命感こそが共通点

たしかにシリーズとは言いがたい。内容も世界もバラバラの8本の「サガ」。にもかかわらず、強固な統一感を感じてしまうのはなぜだろう。

それは、作品中に登場する人物たちに、強烈な生命感が宿っているためではないだろうか。物語の奴隷的なキャラクターは登場せず、絶対悪も正義の使者も存在しない。塔の世界をつくった神は確かに身勝手だったが、主人公たちはその神を身勝手にも殺してしまう。七英雄とて、第三者の目から見れば権力闘争に敗北しただけである（春秋に義戦なし）。

そしてそれは本作こと『サガ フロンティア2』にも受け継がれている。群雄劇と骨太な人間描写との相性は抜群であった。登場人物たちは歴史の流れをつくり出していく。だからあなた自身も、歴史の中心であったギュスターヴよろしく、このゲームを身勝手に征服してみよう。

ユーザーがプレイする前に予想できてしまうようなうれしさはあえて外していったうえで、ゲームをつくっている(河津)

物語の舞台、珠間瑠市の素顔に迫る!!

ペルソナ2 罪

INNOCENT SIN.

JOKER



■RPG ■価格¥6,800
■アトラス ■メモリーカード容量未定
■今夏発売予定

ヒーロー&ヒロインの初期ペルソナを公開!! フィレモンも新たな姿に!

グラフィックからシステムまで大幅な改良を施した最新作『ペルソナ2 罪』。今月は、物語を包み込む世界観を軸に紹介を進める。

新たな戦いの場 珠間瑠市を徹底解析!!

戦闘画面でのクォータービュー視点の導入や合体魔法の採用など、前作に比べシステム面で大幅な変化を見せた『ペルソナ2 罪』。今回は、視点をシステムから世界観へ移して紹介する。



◀街を歩きまわると、知り合いの家を見つけることもある。

舞台となる珠間瑠市は、人口が100万を越える大都市。その中にはアラヤ神社をはじめ、前作を彷彿させる施設がいくつか存在する。物語の中心となるのは、主人公たちの通う「七姉妹学園」。ゲームは、この学園に原因不明の奇病が流行るところから始まる。



▼再会を喜ぶ冴子とゆきの。前作から3年が過ぎているのだ。

▲普通なら一笑に付すような話も、冴子は信じてくれる。

敵が判明! その名はジョーカー!!

主人公たちを執拗につけねらう白い道化師ジョーカー。彼こそ『ペルソナ2 罪』の敵役となる人物だ。彼と主人公たちが初めて接するのは、「ジョーカー様」と呼ばれる儀式でのこと。以来、主人公たちは命をねらわれ続けるのだ。いったい何がジョーカーの殺意を駆り立てるのか、そして主人公たちの反撃は成功するのだろうか?



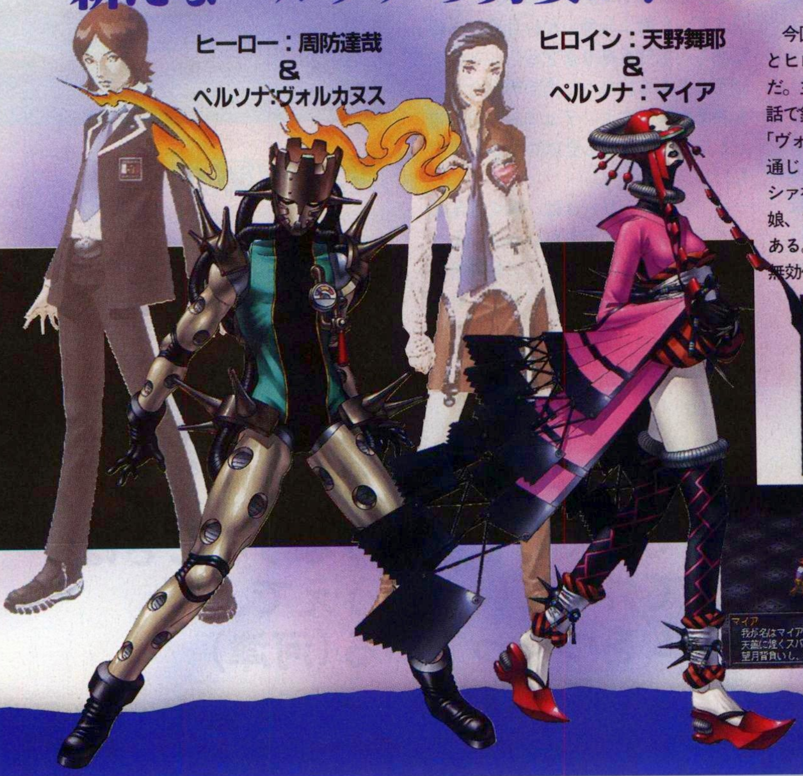
▶道化師じみた外見は、ジョーカーそのもの。彼の目的はいったい!?

◀悪魔とジョーカーの関係は、今のところ不明である。



◀主人公たちを極悪人呼ばわりするジョーカー。彼は何を企んでいたのか?

新たなペルソナの勇姿が、ここに示される!



今回明らかになったのは、主人公とヒロインそれぞれの初期ペルソナだ。主人公のペルソナは、ローマ神話で鍛冶の神として崇められていた「ヴォルカヌス」。火を用いることに通じる。ヒロインのペルソナはギリシア神話に登場する巨人アトラスの娘、プレアデスの長女「マイア」である。こちらは神経/精神系魔法を無効化することができる。





◀ヒロイン・舞耶の前に姿を現わすマイア。神秘的な雰囲気のペルソナである。彼女にどことなく似ている。

ペルソナシリーズのキーマン フィレモンの新たなる姿

シリーズを通じて、物語のキーマンとなる男「フィレモン」。前作では、3Dポリゴンで描かれていた彼だが、今回は2Dのグラフィックとなって登場する。その容姿も前回とは多少異なっている。今回、彼はどんな役まわりを演じるのか? そして、珠間瑠市の異変について、どの程度かかわってくるのだろうか?



▶前作とはまったく印象が異なる。新たなペルソナ使いを導くのか?





珠間瑠市案内

「ペルソナ2 罪」の舞台を歩きまわろう！

噂が現実となる不可思議な都市の実像に迫る!!

ここでは、物語の舞台となる珠間瑠市の全体像を紹介する。同市は、主人公の通う学校のある蓮華台や下町情緒あふれる平坂区などのいくつかの区域から構成される巨大な都市だ。施設も豊富で、ラーメン屋や薬局などのごくありふれたものから、めったに見られない珍しい神社までいろいろそろっている。まずは、主人公やその仲間が通う学校のある地区を、次に各施設について触れていくことにする。



▲背景からみて、どこかの公園のようだ。いったいどこで起きたイベントだろう？



▲ひとつの地区の中にこんなに多くの施設がある。ひとまわりするだけでもかなり大変。



珠間瑠市の概要

人口128万人の政令指定都市。真円を基調とした区画整備が施されており、整然とした雰囲気が漂う。市内には出版社やＴＶ局、新聞社などのメディア関連会社のほか、様々な企業がひしめき合っている。反面、地区によっては昔ながらの下町情緒が漂うところもあり、時代の最先端と古き良き日本が同居する街となっている。

蓮華台

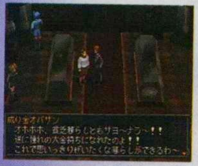
主人公とその後輩リサ・シルバーマンが通う七姉妹学園のある地区。自然に恵まれており、春になると水に浮かぶ蓮のような景観を見せることから「蓮華台」と名づけられた。現在、七姉妹学園では正体不明の奇病が発生中で、深刻な問題なっている。



▲遊び場所に事欠かない蓮華台。自然も多く、学生にはとっても住み良い場所である。

時間城

アンティークな高級時計を商う店。店内全体にレトロな雰囲気が漂う不思議なところだ。



Kaori

香料などを用いて、アロマ療法を施す施設。ケガと病気の両方に効果があるらしい。



ROSA-CANDIDA

ファッションに敏感なＯＬに大人気のブティック。流行の洋服を数多く扱っている。



サトミタダシ

前作にも登場した薬局。今や全国展開をめざすほどの人気がある。市内各所に出店中。



平坂区

ここには仲間のひとり、三科栄吉が通う春日山高校がある。同校は以前から不良生徒が多く、「カス校」と蔑まれていた。しかし、栄吉が番長になってからは、表向き大人しくなっている。下町情緒が色濃く残る地区だ。



▲人望があるのか、腕っぷしが強いのか、とにかく栄吉には、カス校をまとめ上げるだけの能力はあるのだ。

プレイヤーの訪れを待つ施設がこのほかにも市内各所に!!

ベルベットルーム

ペルソナ使いが集うペルソナ召喚のための部屋

ベルソナ使いにとって欠かせない場所と言えばやはりベルベットルーム。現段階では、この施設が珠間瑠市のどこに存在するのか明らかにされていない。だが、部屋の様子についてはある程度判明している。最大の変更点はメンバーの増加。今回はイゴールを含め、４人がこの施設の運営に当たっている。



▲ベルベットルームがフィレモンの管理下にあったことが発覚!!

新たなカードはこうやって生まれる!!



▲合体に使ったカードが部屋の中を駆けまわる。

▲▶やがて、光輪の中からペルソナが出現!!

ベルベットルームを管理するメンバーを紹介



▲部屋にはイゴールを含め４人がいる。そのうちのふたりを紹介。

▼彼女の歌声がペルソナたちを呼び覚ますのだろうか。その美声を早く聴きたいものだ。





▲ピアノを担当する男、ナナシ。目を布で隠しても、演奏を間違えることは決してない。

ラーメンしらいし

元ロシアスパイと噂されるおばちゃんが経営する少しさびれたラーメン屋さん。



▲単なるラーメン屋ではない？

富永カイロプラティック

どんなケガや病気でも治す黄金の指を持ったMr.富の治療所である。



▲アメリカで修行を積んだ腕前は？

探偵事務所

街の片隅でひっそりと営業している事務所。いったい何があるのだろう？



▲お金次第でいろいろ動いてくれる。

『ペルソナ２ 罪』体験版情報！

ＰＳ版『デビルサマナー ソウルハッカーズ』についてくる『ペルソナ２ 罪・体験版』の紹介だ。以前お伝えしたように、この体験版ではゲームプレイのほかにいくつかのコーナーが用意されている。なかでも特に注目したいのが「資料室」と「学校案内」のふたつ。ここには体験版でしか見られない資料がぎっしりと詰まっている。



▲ゲームプレイはもちろん、体験版でしか見られない内容も用意されている。

学校案内

主人公の仲間・「リサ・シルバーマン」と「三科栄吉」が体験版で遊べるゲーム部分以前のシナリオについて解説するコーナー。主人公たちのおかれた状況がすぐにわかるよう配慮されている。



資料室

主人公とその仲間のプロフィールや、学校の様子をハイレゾリューションのグラフィックと解説文で紹介するコーナー。ゲーム全体の世界観を短時間に知ることができる仕組みである。



噂の隠れキャラ&タイムアタックコンテスト開催



バハムート以外にも隠れキャラが判明。なんと『FFⅧ』の主人公スコール。さらにシドタンクと『FFⅦ』のクラウドも登場する。また、本誌とRe-mix開催のタイムアタックコンテストにもチャレンジしてほしい。

■レース	■価格¥5,800
■スクウェア	■メモリーカード容量①〜⑪
■発売中	■デュアルショック対応

『FF』の主人公ふたりが登場&各キャラ詳細データ

ある条件を満たすことで使用できるようになる隠しキャラに『FFⅧ』のスコールと『FFⅦ』のクラウド、さらにシドが乗るシドタンクが登場することが判明。その性能はまだ未知数だが、これらのキャラを見つけるためにゲームをやり込んでみよう。

また、本誌開催のタイムアタックコンテストに参加可能な9キャラの詳細データを公開。これをもとにタイムアタックに適したキャラを選んで、コンテスト優勝をめざしてみるのもいいかも？

スコール・レオンハート



◀乗り物があまり出てこない『FFⅧ』だが、スコールが搭乗するのはテリング・シティの魔女のパレードのときにムービーで一瞬だけ乗ったテンペストという車。最高速が高く、ステアリング感覚もよくて、かなり速い。アビリティは手にするガンブレード。先頭に立つまでスピードアップ、なおかつ抜いた敵をクラッシュさせてしまう。

クラウド・ストライフ



◀今となっては懐かしくさえ思える『FFⅦ』の主人公クラウド。駆るのはもちろん、ミニゲームでも乗ったハーディ・デイトナというバイクだ。ハーディ・デイトナの性能は全く不明だが、スコールのテンペスト同様、戦闘力は高いだろう。アビリティはリミット技のどれかと思われるが……。超究武神破斬か？

シドタンク



◀『チョコボの不思議なダンジョン2』でシドが乗った自慢の戦車。その性能はいかに？

テンペスト



◀クラシックカーに近いテンペストだが、隠しキャラだけに性能はかなり高い。

ハーディ・デイトナ



◀バイクタイプだけにハンドリングと加速の性能は高いと思われる。アビリティは？

キャラ	マシン	重量指数	最高速度	加速性能指数	グリップ力指数	ステアリング特性指数	AGSスピード指数
チョコボ	ジェットブレードCR	100	100	100	100	100	100
モーグリ	モグスルーR2	100	95	110	95	95	150
ゴーレム	ロックルーザーV8	115	90	115	120	110	140
ゴブリン	ゴブトロッコH4	95	105	95	95	95	85
黒魔道師	魔雲	105	100	95	95	100	120
白魔道師	ホーリーカーペット	100	85	105	95	110	100
デブチョコボ	DEV.トライシクル	140	80	105	160	160	85
ベヒーモス	ベヒーメタル99式	120	95	100	115	125	155
バハムート	ドラゴンウイング	120	105	110	95	95	95

ハイパーPS開催　タイムアタックコンテスト

本誌＋Re-mix 連合タイムアタックコンテストを開催します。参加の条件は下にあるふたつだけ。各クラスの優勝者には、右のような賞品以外にも数々のチョコボグッズが詰まった福袋をプレゼントしますのでどしどし応募しよう。応募は、コースレコードのデータの入ったメモリーカードとデータの内容、ウォッチモードコンテストに参加させるキャラ番号を書き、切手を貼付した返信用の封筒を同封して欄外の宛先にお送りください。締切りは4月30日必着で、結果は5月30日発売のハイパープレイステーション7月号で行なう予定です。

豪華商品の数々をゲットしよう

特製テレカ



▲『チョコボレーシング』の特製テレカ。

チョコボぬいぐるみ



▶チョコボの可愛いぬいぐるみ。

サントラCD



◀『チョコボレーシング』のサントラCD。

ポストカードブック



▲可愛いイラストのポストカードだ。

条件1　使用キャラクター　ハンデオフのエディットキャラ

参加資格は、ストーリーモードをハンデオフで走行したキャラに限り、左ページのデータ表のバハムートまでの9キャラ。さらに、エディット得点で下のようにクラス分けを行ないます。応募の際は、どのクラスに応募するかも明記して下さい。ひとつのメモリーカードで1キャラの応募になります。

クラス分け
- ●60点クラス（60～69点）
- ●70点クラス（70～79点）
- ●無差別クラス（80点以上）



▲色を変えたりして自分だけのキャラをつくってみよう。どのパラメーターを上げればいいのかは走り込んで納得いくまで仕上げてほしい。

条件2　指定コース「黒の館」

コースは、タイムアタックモードの「黒の館」。コースの全体図は下のマップを参照してほしいが、直角コーナーが多く、クランクをスムーズに抜けるのがタイム短縮につながりそうだ。障害の上下に動く籠もタイムを左右しそう。また、このコース以外のコースでのタイムアタックは対象外とします。

さらに　ダブルチャレンジ「ウォッチモード」コンテスト

「ウォッチモード」で応募者全員の応募キャラをランダムに参戦させ、最速のキャラを決めるトーナメント戦も行ないます。応募の際は、このコンテストに参加させるキャラの番号も明記して下さい。7月16日発売のハイパープレイステーションRe-mix 8月号の付録CD-ROMに決勝の模様を収録する予定です。

タイム短縮の基本テクニック

タイムアタックには欠かせない基本的なテクニックのスタートダッシュとスピンダッシュのふたつを紹介しよう。このふたつのテクニックはタイム短縮に直結するものなのでぜひ覚えてもらいたい。

●スタートダッシュ

スタートシグナルの3つめのボムが爆発する直前にアクセルをオンにする。成功すればスタート直後一気に最高速に達するスタートダッシュが成功する。タイミングをつかむのはそんなに難しくない。

ここでアクセルオン



◀3つめのボムが爆発する直前にアクセルオン。タイミングは難しくないので練習して身につけよう。

●スピンターボ

ドリフト中にグリップを失ってスピンしてしまったとき、再度アクセルをオンにするとダッシュすることができる。進行方向を向いたときでないとあらぬ方向へ進むので注意が必要だ。

スピンしても！

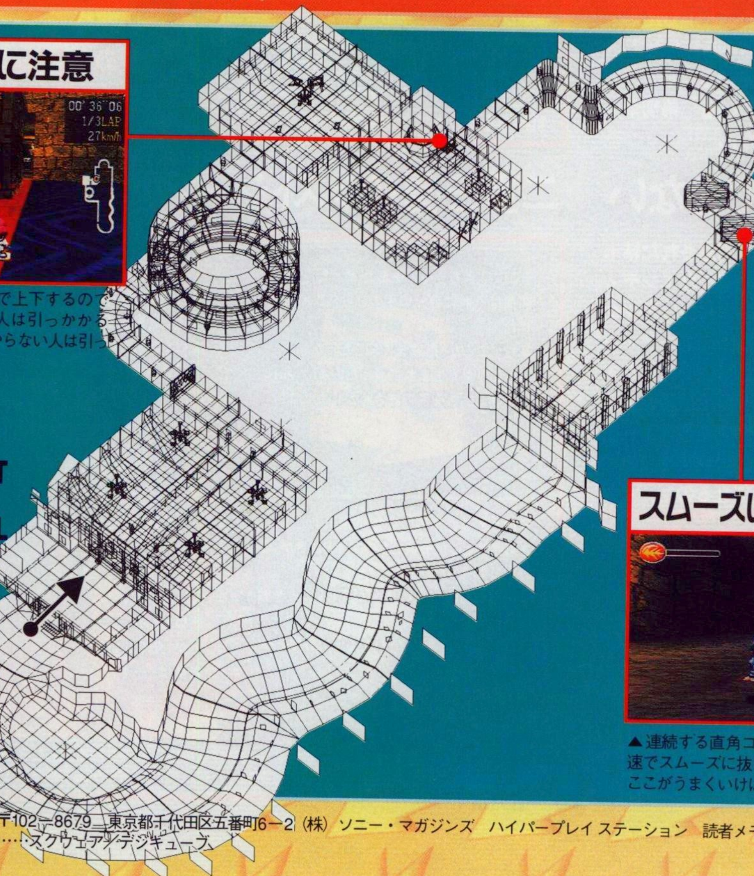


◀ドリフト中にスピンしてもあきらめてはいけない。ダッシュで挽回できる。

障害物に注意



▲一定間隔で上下するので引っかかる人は引っかかるし、引っかからない人は引っかからない。



スムーズに抜けよう



▲連続する直角コーナーをいかに高速でスムーズに抜けるかがポイント。ここがうまくいけば期待大。

黒の館

コーナーのほとんどが直角で、これらのコーナーをいかにスムーズにクリアしていくかがタイム短縮のカギとなりそう。特に、シケイン気味に連続する箇所はタイム差が大きくなるところだ。螺旋状に上っていく場所は、ドリフトでスピードを落とさないこと。上下する籠は一定間隔なので、タイムとの相談になるだろう。大ジャンプからはスピードをのせ、最終コーナーまで最高速を維持しよう。

応募のあて先：〒102－8679　東京都千代田区五番町6－2（株）ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション　読者メモリーカードデータ係まで。締切りは4月30日必着です。
プレゼント提供……スクウェア／デジキューブ

いざ、洋館の扉を開かん



サウンドノベル・エボリューション 1

弟切草

OTOGIRISO

蘇生篇



一度読むだけでは体験できない新事実が明らかに!

■サウンドノベル	■価格¥4,800
■チュンソフト	■メモリーカード容量①
■発売中	■デュアルショック対応

発売されてから数日が経った『弟切草』。すでに恐怖体験を済ませた人も多いことだろう。だが、一回終えただけではこの作品を堪能したことにはならない。今回は一度読むだけでは体験できない新事実が明らかになったので、ここに紹介しよう。

2度3度と読むことで無限に広がるストーリー

プレイヤー扮する主人公と、そのガールフレンド・奈美が体験する恐怖の一夜を描いたホラーノベル『弟切草』。文章中に現われる選択肢を選ぶことにより物語を進めていくのがサウンドノベルの大きな特徴。そのうえ、『弟切草』は、一度クリアすると2度目以降同じシーンでも選択詰が増え、それによりストーリーが幾重にも広がりを見せていくのだ。

そして、一度見たエンディングでもプレイを重ねるとその続きが見られるので、一度読むだけでは味わえない体験ができてしまう。そして、主人公とは別の視点で読み進むことができる、「奈美編」も物語に厚みを持たせている。2回、3回と読み進めることで、2重3重の恐怖が待っている『弟切草』。いざ、洋館の扉を開かん……。

●1日目を丸ごとプレイ!『街』体験版がついてくる!!

1月にPS版でも発売された『街〜運命の交差点〜』が、『弟切草』でも体験できる! ゲームメニューの「特報!」を選ぶと、『街』の1日目が丸ごとプレイできてしまうのだ。もちろん、8人の主人公すべてが登場し、ザッピングも可能。しかも、そのデータはちゃんとセーブができ、『街』の製品版で続きがプレイできるようになっているから驚きだ。とにかく一度触ってもらいたいというメーカーの気持ちをありがたく受け取ろう。



▲体験版でプレイしたデータは、そのまま製品版に転用可能。至れり尽くせりなのだ。

一度読むだけでは体験できない 二重三重のラストシーンが現われる!!

本作は選択肢の選び方によって、シナリオ展開が大きく変化する。基調となるホラーをはじめ、オカルトやサスペンス、果てはコメディとその内容はさまざま。従って、厳密には何本シナリオがあるとは言い切れない。また、回を重ねることに選択肢が増え、シナリオがどんどん広がりを見せていく。当然、エンディングも複数存在することになる。そのうえ、用意された結末すべてを見ると、また新たなエンディングが現われるのだ。本作にはピンクのシナリオを含めた9つのエンディングがまず用意されている。それらをすべて見ると、各エピソードに続きが用意されており、今まで知ることすら出来なかった二重、三重の結末をプレイヤーは体験することになるのだ。

●すべての結末を見るとふたたびエンディングが!!





▲弟切草咲き乱れる洋館で起こるさまざまな奇怪な事件に翻弄される主人公と奈美。そして、奈美の失われた幼い頃の記憶が、洋館の扉を開くたびに徐々に明らかにされていく……。

そのとき彼女は何を思ったか？ 奈美編へのザッピング

主人公の恋人でもある奈美の視点でシナリオを読み進める「奈美編」。これは文章中に出てくる色の変わった部分をクリックすることでザッピングを行ない、読むことができる。また主人公の時は白だったのに対して「奈美編」の文章の色はピンクで表示される。

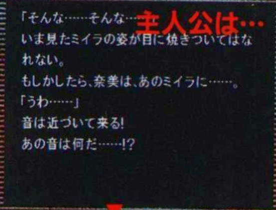


◀2回目以降に色の違う部分が出現、そこから「奈美編」へ。

CASE 1 恐怖体験で離ればなれになるふたり……

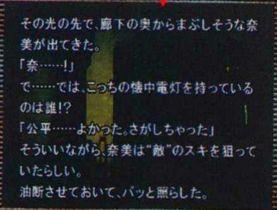
謎の洋館に入り込み、2階のとある部屋でミイラを発見し逃げまどうふたり……。主人公と奈美がはじめて離ればなれになるシーンだ。ここでようやくプレイヤーは奈美の知られざる行動を体験できるようになる。主人公を追いかけて階下に降りた彼女は、出所不明の水をかぶったり、主人公ではない何者かからライトの灯を向けられたりと、不可解な現象に見舞われていくのだ。

主人公は…



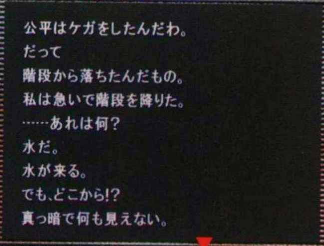
▶ミイラを見て驚き、奈美と離ればなれになってしまう。

▼

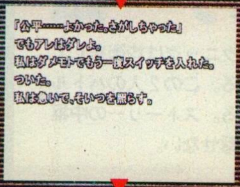


◀すぐに奈美とは再会するが、不可解な現象に見舞われる。

その時、奈美は…



▼



▲▶階下に降りた奈美は、暗闇のなかで水をかぶったり正体不明の何者かに光を当てられたりする。

▼



◀ふたりにライトを灯したのはいったい誰なのか……。

CASE 2 主人公の行動に不信を抱く奈美

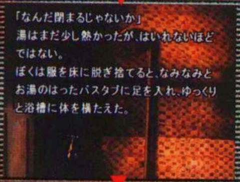
こちらのケースも奈美と主人公が別行動をとるシーンだ。洋館内を歩き回る途中で体が汚れてしまい、シャワーを浴びることにするふたり。先に奈美が浴びることになったのだが、彼女がコックをひねるとお湯の温度はどんどん上がり、最後は熱湯になってしまう。シャワーをなんとかしようとボイラー室へ向かう主人公。だが、奈美は主人公の行動に疑問を抱きはじめる。シャワーの温度は下がり、今度は主人公が浴室に入ることに。洗面台で彼を待つ奈美は、洋館とボイラー室の見取り図が書かれた紙片を見つける。奈美は、この紙を主人公が持っていたのでは、と疑いをもち、どんどん疑心暗鬼になっていく。1回目のシナリオでは知ることのできない、内容だ。

主人公は…



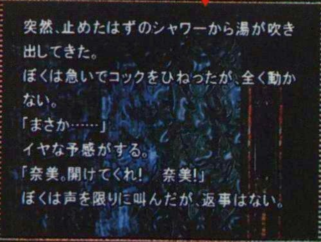
◀危うく熱湯をかぶるところだった奈美を心配する主人公

▼



▶▼シャワーの温度を下げた後、主人公自らが浴室へ。傍らで待っていると思われた奈美は……。

▼

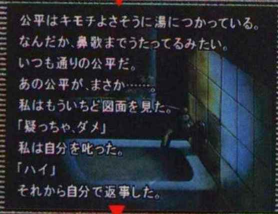


その時、奈美は…



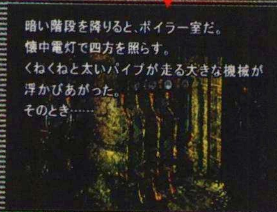
◀ボイラー室へ向かった主人公に不信感を抱く奈美。

▼



▶主人公の入浴中、疑いを振り払おうとする奈美だが……。

▼



◀主人公が浴室にいる間、別行動をとる奈美に何者かが！

“3Dマット油絵師”木村俊幸厳選

『弟切草』映像美術館

ようこそ、『弟切草』映像美術館へ。ここにはこの世のものとも思えないような情念と、ほんの少しのウィットが込められた映像の数々を展示してございます。これらを手掛けたのは、映画の背景をCGや絵に置き換えるマットペインター・木村俊幸氏でございます。重厚かつ独特の質感をもつ作品群の中から、氏自ら4つの絵画を選んでいただきました。テキストに埋もれてしまいがちな恐怖の映像を、どうぞごゆっくり鑑賞してくださいませ。



木村俊幸 TOSHIYUKI KIMURA

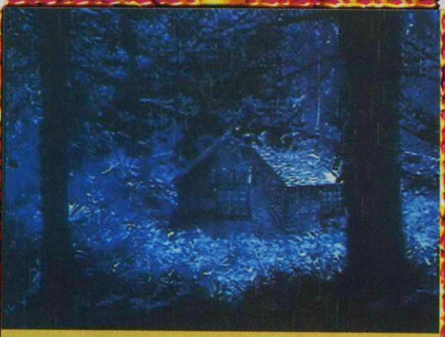
PROFILE●1969年生まれ。映画のマットペインティングをする傍ら、油絵やオブジェなどの創作活動もするアーティスト。ゲームのグラフィックは今回が初めて。



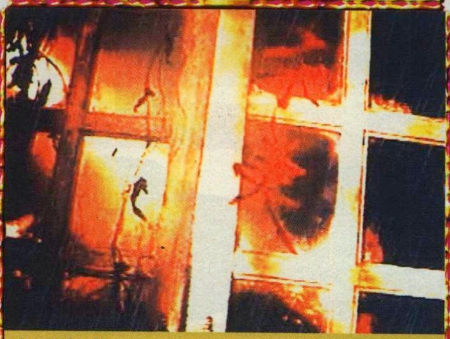
鏡の映る部屋
大きな鏡にうっすら映し出される青白き顔はいったい……。



開かずの間
まるでここだけ時が止まってしまったかのような空間。



闇の小屋
そぼ降る雨の中、ひっそりと佇む一件の小屋。誰かが訪れるのを待つかのように、蒼く浮かび上がる。



血の文字
白く縁取られた扉に“奈美”と書かれた赤い文字。その扉は、まるで生きているかのように風にあおられ開閉を繰り返す。

※木村俊幸氏情報……木村俊幸さんの個展が開かれます。もちろん「弟切草」の作品も展示される。入場も無料なので気軽に足を運んでみよう。木村俊幸展1999，4月19日（月）～24日（土）11時～17時（最終日のみ18時まで）。場所…東京都渋谷区千駄ヶ谷4-30-1「GALLERYYOYOGI（ギャラリー代々木）」☎03-3408-6630



最速伝説の元に集まる男たちの物語

Racing Lagoon™
レーシングラグーン

HIGH SPEED DRIVING RPG

発売日も決まり、徐々に姿を見せてきた新感覚RPG『レーシング ラグーン』。今回はマシンコンプリートの解説から『サガ フロンティア２』に同梱される体験版まで解説!!

■ハイスピードドライヴィングRPG ■価格¥5,800
■スクウェア ■メモリーカード容量未定
■5月27日発売予定



横浜最速伝説に挑む2つのチーム

主人公の赤碕が所属するチーム「ベイラグーンレーシング」に敵対するのが、「本牧ナイトレーサーズ」。両チームとも横浜最速を誇るチームで、ストーリー上何度も対戦することになるだろう。特にリーダー同士のドライヴィングテクニックは均衡をしており、常にライバル視している。この２人のバトルに赤碕も絡んでくると思われる。ストーリーの中枢となるこのバトルからは目が離せない。

TEAM BAY-LAGOON RACING
The fastest of YOKOHAMA
Since 1997

ベイラグーンレーシング

横浜の走り屋たちから一目置かれている、藤沢一輝がリーダーの走り屋チーム。このチームが参戦するレースは常に注目の的になり、ギャラリーが多く集まる。

RS2000turbo





藤沢　一輝

横浜屈指の走り屋でベイラグーンレーシングのリーダー。愛車はRS2000turbo。

SEVEN





難馬　恭司

チームNo.2の実力の持ち主。GSミラージュで働いている。愛車はSEVEN。

86





赤碕　翔

本作の主人公。リーダーの藤沢に誘われ、チームに入る。愛車は86で、藤沢から譲り受けたもので、ほとんどノーマル状態で乗っている。走りの実力は、まだ未知数。

MICRO-GT





鈴木　由佳

チームのマスコット的存在の女の子。走りにはあまり興味はなく、メカニックを志望している。

CVC1600





山田　健三

たちまわりの良さはチーム１。愛車はCVC1600。

ライバルチーム

本牧ナイトレーサーズ

ベイラグーンレーシングのライバルチーム。横浜No.1をかけてバトルを続けている。実力はかなりのもの。

Night Racers
HONMOKU SOUTHWEST

X1800turbo





辻本　アキラ

チームリーダー。藤沢の良きライバルで、現在横浜最速といわれている。



沢木　誠

辻本の良き理解者で、チームNo.２の実力を持つ。豪快なドリフトを得意とし、走りを楽しんでいる。

Sil-14Q





◀本牧埠頭をベースに活動している。

ゲームの中心となるバトルからマシンコンプリートまでを解説

バトル開始からマシンの改造であるマシンコンプリートまでの流れを見ていこう。この『レーシングラグーン』はマシンの改造を簡単にできるようになっており、誰でもすぐに楽しめる内容になっており、初心者でも安心だ。



◀実際、バトルが始まるまで敵車の種類は分からない。常に最高の状態で挑まないと痛い目を見ることになってしまう。

▼勝利すると、アイテムを入手するのに必要なリワーズポイントが手に入る。

パッシングがバトルの合図



▲レースバトルは、パッシングによって始まる。いつでもどこでもバトルはできる。

相手もパッシング



◀もちろん、相手からもパッシングをしてくる。戦いたくないときは、うまく避けるしかない。

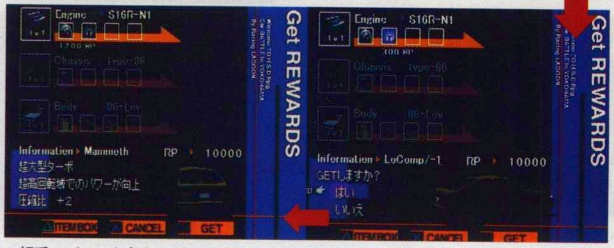


ゲットリワーズ&リワーズポイント

バトルに勝利することで、相手からパーツを1つ奪うこと(ゲットリワーズ)ができる。但しその際には、パーツごとに設定されているリワーズポイントが必要となる。リワーズポイントは、バトルに勝利するごとに手に入る。もちろん、高ポイントのパーツをゲットするために、貯めておくこともできる。



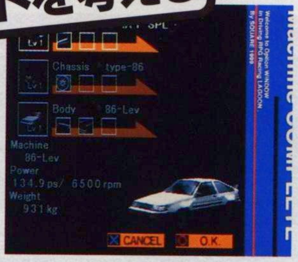
◀自分の持っているパーツを確認することも可能になっている。



▲相手のパーツを奪えるゲットリワーズ。今何が必要なのかよーく考えてパーツを選ぼう。

マシンコンプリートを考える

相手からパーツを入手したら行うのが、マシンコンプリート。マシンコンプリートはボディ、シャシー、エンジンの3系統に分かれており、改造に必要な場所を選び、パーツをセットしていく。自分好みのマシンがつくれる。



◀パーツを入手したら、すぐさまマシンコンプリートを行なおう。

●ボディーコンプリート



マシンのカラーリングやエアロパーツの装着など空気抵抗系の改造が行える。また、軽量化のパーツの装着もここで行なうことになる。マシンのカラーリングは自由に行なえるのではなく、相手からカラーリングをゲットリワーズしないと変更できない。また、ボディ自体の変更も可能。乗っているマシンに飽きたらここで改造。いくつかのボディを用意して、その日の気分で変更するのもいいかも。



▲カラーリングパーツはいくつかゲットリワーズしておくのがいいだろう。

Wagon660



▲ワゴンということだけあって空気抵抗に問題あり?

CVC1600



▲意外にも、かなりの速さを見せてくれるマシン。

Cancer3000



▲本来は大人受けする優等セダンなのだが……。

●シャシーコンプリート



タイヤやサスペンションを改造できる。ハンドリングに大きく影響を及ぼす改造なので、何度もセッティングすることが必要となるだろう。シャシー自体を変更することも可能だ。





◀スピードよりもコーナー勝負の人は、ここで。



▲今までのレースゲームでは不可能であった駆動系の変更。マシンの挙動を変えることができるので、コースの特性に合わせた改造が可能になった。

●エンジンコンプリート



ターボやマフラーなどの改造が行なえる。直接速さに関係しているので、序盤から改造を行なっていきたい。パーツの種類も豊富で、改造しがいがある。



◀レースに勝利するためにはエンジンパワーが最重要だ。

体験版から見えてきた『レーシングラグーン』の全容

『サガフロンティア2』に同梱される体験版を元に『レーシングラグーン』に迫ってみた。体験版は2章で構成されており、主人公の赤碕が始めてバトルに参加したストーリーを描いたものと、基本的なゲームの流れを体験することができるもののふたつだ。



◀基本的なゲームシステムに関してはバッチリ楽しめる。発売までに予習をしておこう。

エンディングを見るには……

この体験版には、オリジナルのエンディングが用意されている。ファーストナイトに登場するパーキングポイントをすべてまわると、エンディングを見ることが出来るのだ。パーキングポイントは全部で18ヶ所。



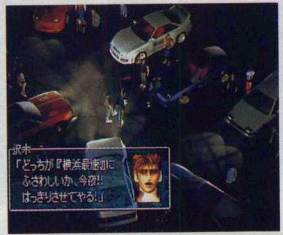
◀これがパーキングポイントの印。赤と青の2種類あるので注意。

PrologueNight CrimsonMoon

プロローグストーリーは、ベイラグーンレーシングと本牧ナイトレーサーズのバトルから始まる。参加する台数も、体験版中もっとも多く、最初から激しいバトルになる。とはいっても、赤碕の86はノーマル状態なので、勝負にこだわらず、走りに慣れよう。



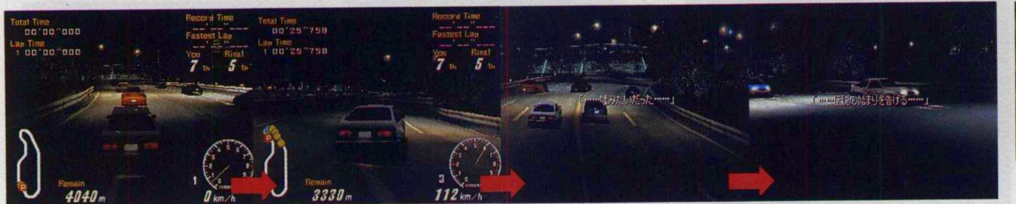
◀かなり重要なバトルらしく、参加するメンバー全員に緊張が走っている。



◀やはり、勝負は藤沢と辻本の対決がメインになるようだ。ギャラリーも盛り上がる。



◀山田からゲットリワーズに関する情報が聞ける。ここでもゲットリワーズが可能。



▲他車のスピードはかなりのもの。ノーマルの86ではつらい勝負に。ここでは勝敗を意識するよりも、慣れるための走りに徹しよう。



▼どんな内容かは、プレイするまでのお楽しみ。

▲レース後のムービーシーンでは重要な場面が…。

1stNight Midnight PlusOne

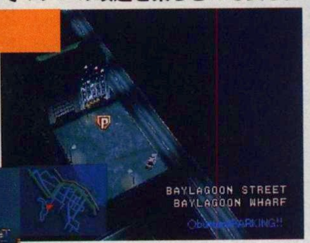
ここからは、プレイヤーが自由に操作できるようになる。舞台は横浜の南側。本編もここから始まるのではないかと思われる。体験版におけるプレイヤーの目的は、パーキングポイントをまわることにある。もちろんバトルに専念してマシンの改造を楽しむのも良し。

SOUTHYOKOHAMA STREETMAP



ベイラグーン埠頭

ベイラグーンレーシングのベースポイントとなっている。物語はここから始まる。レースの仕方などのチュートリアルも見ることができる。





▲ここからすべての物語は始まる。街中を自由に走りまわれるので、バトルをしてみるのもいいかも。

◀チュートリアルで、まずは車の操作方法などを確認するのもいい。親切丁寧に教えてくれるの、初めてでも安心。

GSミラージュ

ベイラグーンレーシングNo.2の難馬恭司が働く店。ここにくれば難馬に会うことができる。本編では、ここがセーブポイントになっている。



▲難馬恭司が働いている。体験版でもちゃんと会うことができる。難馬自身、何やら過去を引きずっているらしい…。



◀ベイラグーン埠頭からすぐのところにある。何度も利用することだろう。

ジョニーズ元町

走り屋たちの溜まり場になっているファミリーレストラン。ここでは走り屋仲間から様々な情報を聞くことができる。走りに関する情報も聞けるかも。



◀大きな看板が目印のジョニーズ元町。何度も寄ることになりそう。

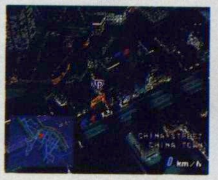


▲店の中では、走り屋たちが集まっている。彼らから情報収集することになる。体験版では店に入れるだけ。情報は本編までのお楽しみ。

チャイナタウン

このチャイナタウンには、裏通りにコースがあり、走り屋たちの間でも有名なコースらしい。残念ながら体験版ではムービーだけで走ることはできない。

▼中華街の大きな看板が掲げられた門が目印。けっこう目立つので見逃すことはないはず。





▲本編では、このようにエントリーをして走ることになる。どんなバトルが待つのか?

ボディショップ　村丘

ここで、マシンのボディの乗せ替えが出来るようになる。新しいボディを入手したら、ここへ。もしかしたら、ボディの軽量化などの改造もできるかも?

▼意外と見落としがちの場所に有るので、マップを参考に。GSミラージュの近くにある。





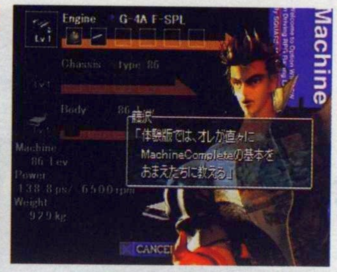
▲これがボディショップのおやじ。マシンに関しては職人肌のスペシャリスト。

チューンショップ　スペンサー

マシンのチューンナップを専門に扱うお店。体験版でもマシンの改造は出来るので、今のうちに勉強しておこう。改造に関するチュートリアルもある。

▼街の外れにある。そのため、気づかないと最後の方で来ることになってしまう。





▲マシンコンプリートをするならここ。チュートリアルで基礎を勉強することもできる。

大観覧車

ここでは、ベイラグーンレーシングのメンバーである鈴木由佳と出会うことになる。なぜ彼女がここにいるかは不明。本編では明らかになることだろう。

▼大観覧車が目印。もっとも街外れにあるため、気づかないで通り過ぎてしまうことも。

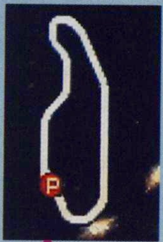




▲大観覧車を前に話す2人。なにやら深刻そうだが、残念ながら体験版では確認できない。

course a　コースA　■ベイラグーンコース

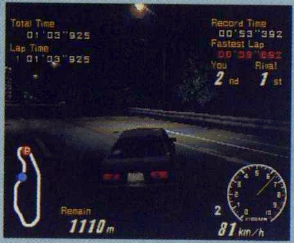
ベイラグーン埠頭周辺でバトルを開始すると、このコースを使用することになる。バトルを開始する位置によっては逆走になることもあるので注意。コースは、1カ所だけあるヘアピンコーナが曲者。それ以外は、基本さえしっかりしていれば問題ないはず。最初のうちは、ここで練習しよう。



◀難しそうに見えても、これが基本。



▲ベイラグーン埠頭周辺。けっこうエリアは広くなっている。



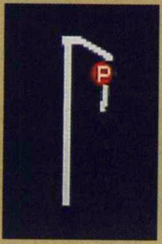
◀慣れるにはベストのコース。



▲注意するのは、ヘアピンでの突っ込み。

course b　コースB　■山下ストリートコース

マリンタワーから山下公園にかけての直線を使ったコース。ゼロヨンのようにも見られるが、2カ所の直角コーナーがあるため、ただエンジンパワーだけが高くても勝つことはできない。足回りのセッティングも必要となってくる。スタート時にどれだけ敵車を離せるかも勝負のポイントになる。



◀直角コーナーが勝負の鍵だ。



▲山下公園前の直線がバトルの舞台。意外と狭い。



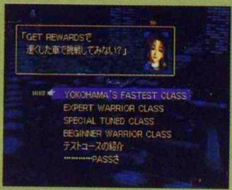
◀直角コーナーを抜ければ、あとは直線のみ。ここでエンジンパワーが必要になる。

course c　コースC　■スペンサーズテストコース

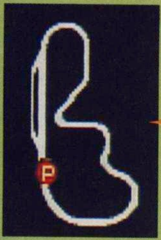
チューンショップスペンサーのオーナーが作ったテストコース。マシンコンプリート後のマシンテストを行なっているらしい。もちろん自由に走ることが可能。走る際に、自分のレベルに合わせた相手を選ぶことができるので、テクニックやマシンの性能を見るには最適なコース。ただし、ここで勝利してもゲットリワーズをすることはできない。



◀ビギナーからエキスパートまで、自分のレベルに合ったレースに参加しよう。

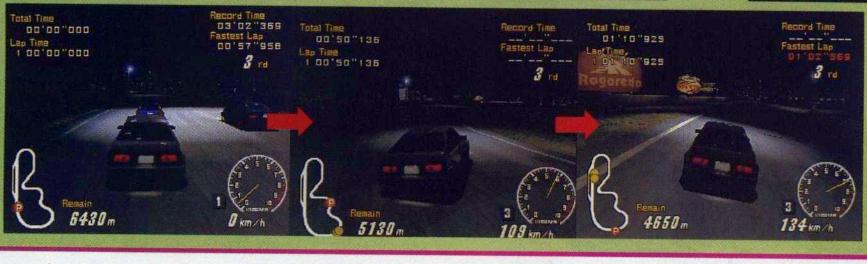


◀ライバル車は2台。他のバトルよりも苦戦は必至。勝利することができるか。



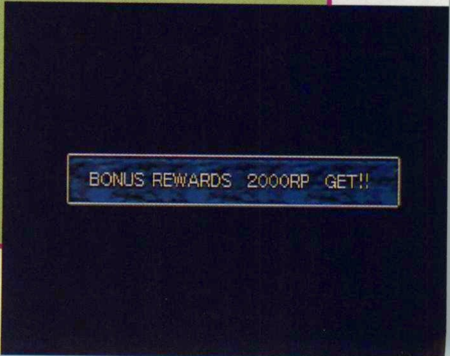
◀S字やヘアピンなど、本格的。

本格的なサーキットコース



◀サーキットコースなので、エスケープゾーンがある。無理な突っ込みも、ここならOK。足回りさえしっかりしていれば簡単にクリアできる。

▶ここで勝利してもゲットリワーズすることはできないが、リワーズポイントはもらえる。



特報 今度の『フロントミッション』は全世界が舞台だ

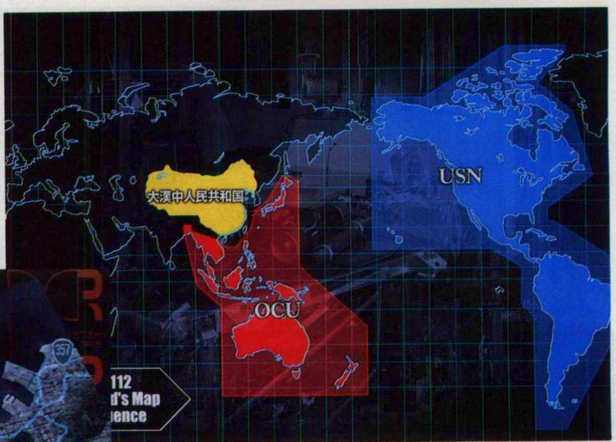
front mission 3™
フロントミッション サード



「審判の日」に備えよ!! 新たな戦いがこの夏、静かに幕を開ける

前作の発売から約1年半余り。ファンの熱烈なコールに応えて『フロントミッション』が帰ってきた。どこが、どのようにグレードアップしたのか？ さっそく解明してみよう!!

■シミュレーションRPG ■価格未定
■スクウェア ■メモリーカード容量：未定
■今夏発売予定





▲これがA.D.2112年の世界情勢。中国大陸では大漢中人民共和国が成立。OCU内部では独立運動が盛んになっているらしい。

事件の発端は横須賀。若者は禁断の函に触れた…

『フロントミッション サード』は前作『フロンミッション セカンド』から10年後の世界、A.D.2112年を描いている。主人公の武村和輝と親友の草間亮五は高等専門学校に通いながらヴァンツァーのテストパイロットを務める若者だ。ふたりはヴァンツァーの納品に向かった日防軍（日本の防衛隊）の施設で大規模な爆発事故に遭遇。この事故に義理の妹・アリサが巻き込まれたことを知った和輝は、亮五や、事故調査にやってきたUSN軍科学者・エマと共に彼女を探す決心をする。そして事故現場の様子に尋常でない何かを察した3人に、日防軍の武装ヴァンツァーが襲いかかる!! 知られてはいけない何かがここにある!? からくも逃げ延びることができた一行は横浜市の中心部を目指す。しかしそれは戦いの序章でしかなかった……。

これまでの『フロントミッション』は地域紛争をテーマにしてきたが、今回はどうやら世界規模で進行する巨大な陰謀が物語の軸になるようだ。果たして和輝たちが目撃した事故の真の原因は何か？ 行方不明になってしまったアリサの安否は？ まわり始めた運命の歯車を止めることはできるのか？



◀事故の規模に驚く和輝。このときすでに陰謀が動き始めていた。

時は2112年、運命をもてあそぶ神の手が東洋の片隅で動き始めた……

Character ごく普通の日本人青年が主人公



武村和輝

◀横須賀高専に通う19歳。まだ学生だがヴァンツァーメーカー・霧島重工でテストパイロットを務めている。正義感が強く頑固者。草間亮五とは中学校時代からの親友だ。



草間亮五

▶和輝と同じく高専に通いながらヴァンツァーのテストパイロットを務めている。ノリが軽く女好きで、和輝とは正反対の性格だが、腹を割ってなんでも話せる仲である。



武村アリサ

▶和輝の義理の妹。養父と和輝から愛情を注がれ、何不自由なく育ったため、喜怒哀楽のはっきりした性格に育った。学校に通いながら民間企業の研究に携わっている。







エミール・クラムスコイ

▶横須賀の日防軍基地で起きた爆発事故を調査するために来日したUSN軍科学研究所の研究員だ。事故を目撃した和輝、亮五と行動を共にすることになる。愛称は〝エマ〟。

等身大の若者たちが、生きること、戦うことの意味を教えてくれる

従来の『フロントミッション』シリーズの主人公は軍人だった。職務と倫理観の間で揺れ動く彼らの心が物語を牽引してきたわけだが、今回の主人公はその足かせとは無縁の民間人。心のままに行動する彼は、われわれに近い存在だ。軍人ではない主人公が戦いを通して何を見つめてゆくのか、興味は尽きない。



◀エマの忠告は何を意味するのだろうか？ 彼女は何か知っているのだろうか？ ゲーム序盤のキーマンは、どうやら彼女になりそうな予感がするのだが？

メインキャラクターデザイン:山田章博

Battle　多彩なシチュエーション、スピーディな戦闘が次々と展開される

より洗練されたシステムがバトルを新次元に誘う

多数の登場人物による緻密な人間ドラマが魅力の『フロントミッション』だが、もうひとつの魅力は機動兵器・ヴァンツァーだ。今回もパーツの換装によってガラリと性格が変わる鋼の騎士たちを操り、組み上げていく面白さは健在。『フロントミッション セカンド』で登場した“装甲属性”も引き続き採用されることになりそうだ。しかし何よりも目を引くのは、戦闘シーンのなめらかさ。俯瞰から眺めたマップ上でヴァンツァー同士が対峙すると、カメラがそこにズームインして、すぐさまバトルが始まる。1作目の戦闘シーンを3Dで、よりスピーディに再現した……と、例えるのがわかりやすいと思う。CDの読み込み時間は皆無に等しいのでストレスはいっさいなし。よって心ゆくまで戦闘にのめり込める。



VS戦闘ヘリ

▲『フロントミッション セカンド』で猛威をふるった攻撃ヘリ。今回もいやらしく頭上を飛びまわるようだ。格闘戦主体のヴァンツァーにとってはやっかいな存在である。

VS巨大メカ

▼『フロントミッション』名物の“堅くて強い”巨大ヴァンツァーは健在。臨場感あふれる演出のおかげで、画面からはみ出している。自機が小さいのなんのって……。





そして…ヴァンツァーVSヴァンツァー!!

▲そしてやはりヴァンツァーにはヴァンツァー!!　火を吹く銃口、飛び散る装甲。戦闘時のエフェクトは迫力満点。しかもスピーディなのだ!!



◀市街地での戦闘は建物の有効活用が勝利の鍵になるだろう。



荒れ地で

◀遮蔽物のない場所での戦闘は火力がものをいう。勝つのはどっちだ!?



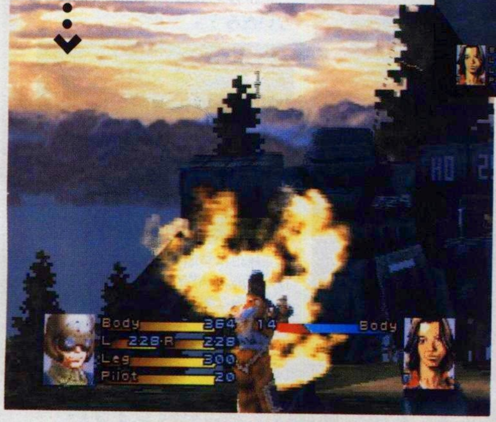
倉庫内にて

▶遮蔽物が多い屋内での戦闘は、一触即発の緊張感がたっぷり。

What's this?

人間とヴァンツァーが同じフィールドに!?





そしてこれが今回のポイント。なんとパイロットがヴァンツァーから降りることができるのだ!!　“強制排出”と自分の意志で降りる方法のふた通りがあるらしいが詳細は不明。またこのシステムが有効に使われるシチュエーションも登場するという。いったいどんな場面で“降りる”ことができるのだろう？

ミッション、シチュエーションもバラエティ豊か

戦闘シーンのスピードアップに加えてミッション自体もシェイプされている。多彩な勝利条件やシチュエーションの妙でゲーム性が高められているというから、マップの大きさだけでは計り知れない奥深さを秘めていることは間違いない。またヴァンツァーのセットアップ方式も新機軸が導入されるらしいので、今後詳細がわかり次第、順次紹介してゆきたいと思う。



演出、ディティールにも注目

◀画面内に表示される照準や、ヴァンツァーのカメラを通した映像など、細かい演出にも注目。

Stage　世界を股にかけ鉄の騎兵が駆け抜ける

われわれはまだほんの入り口を覗いたにすぎない

気になるゲーム全体のボリュームだが、なんとミッションの総数は100以上にもおよぶという。さらにストーリーには分岐が存在するので、1回遊んだだけではこのゲームの全貌は見えてこないだろう。かなりのボリュームがあるようだが、前述のとおり、ひとつひとつのマップは非常にコンパクト。なおかつ事件の真相を追いかける主人公たちは世界各地を転戦するので、多様なシチュエーションが楽しめる。物語の要所を引き締めるハイクオリティなムービーも必見だ。

あらゆる角度から見て『フロントミッション サード』は人間ドラマ、ヴァンツァー戦などの面白さを究極まで煮詰めた、まさにシリーズ集大成。この夏、鉄の騎兵の腹の中で戦場の熱気を体の芯から味わおう!!



◀戦場は太平洋を渡り、はるか南十字星のもとまで？　どんな戦場が待っているのだろうか？





▶ムービーのクオリティについてはこの写真を見てもらうほうが早い。スペースシャトルが登場するが物語とのからみは？



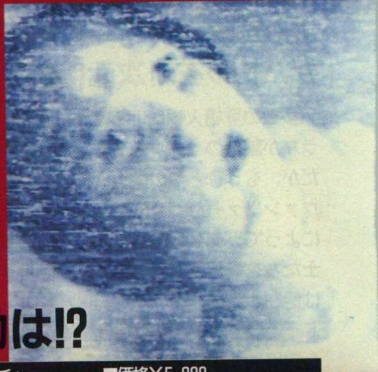


◀東南アジアの寺院を思わせる建築物。ここもまた戦場になるのだろうか？　OCUが内包する問題と陰謀のかかわりやいかに!!

凝る闇を抜け、ただただ愛しき娘の姿を捜し続ける――



サイレントヒル



最重要ポイントを徹底紹介!! 次にハリーがすべき行動は!?

音のない闇と怪物の接近を告げるラジオノイズが恐怖を演出する『サイレントヒル』。手強い謎と怪物どもを前に難儀しているプレイヤーも多いことと思う。今回は中盤までの最重要ポイントに絞って徹底紹介を行なっていく。

■ホラーアドベンチャー	■価格¥5,800
■コナミ	■メモリーカード容量①
■発売中	■デュアルショック対応

血に飢えた怪物どもを打ち倒す力を手に入れろ

前号も書いたが、『サイレントヒル』は怪物どもを虐殺しながら進むゲームではない。しかし、シェリルを捜すハリーを阻む者は排除しなければならない。そこでポイントとなるのが右のふたつの武器。強力で使い勝手のいいハンドガンも弾が切れてしまえばただの屑鉄。その弾を温存するために重要なアイテムとなるのが鉄パイプである。その扱いに慣れてしまえば以降で手に入るハンマーや斧などもうまく扱えるだろう。

打撃武器は攻撃ボタンを長く押し続ける〝振り下ろし〟で攻撃したい。特に鉄パイプは下段への攻撃もできる優れた武器。では、どのような状況下でこれらの武器を使い分ければいいのか。

あくまで最終手段!?
ハンドガン

攻撃力も射程も十分にあり、最初から最後まで重宝する武器。住宅街の場合、屋外での戦闘を避けることで、ほぼ使用せずにクリア可能。犬小屋のある家のgroanerを倒す際に使用するほか、小学校で複数のmumblerを相手にするときのみ使おう。



▲狭い通路で挟み撃ちにされたときなどは、迷わず使用するべき。弾丸のムダづかいを恐れてやられてしまったら元も子もない。

序盤の主要武器
鉄パイプ

攻撃力はないものの、ナイフをはるかにしのぐリーチを持つ武器。移動攻撃も可能だが、攻撃自体の速度がやや遅いのが欠点。ただし、振り下ろし攻撃が当たると、怪物は一瞬怯むので、その隙に再び攻撃を仕掛ければノーダメージで倒すこともできる。



▲倒れた怪物へのトドメにも使用できる鉄パイプ。ただし、振りまわし攻撃は攻撃力が低すぎるので使用しないほうがいい。

学校だけでハンドガンの弾がMAXになる!?

小学校、裏小学校でmumbler相手に鉄パイプだけで戦えば、クリアするころには「ハンドガンの弾」の残数がMAXの200発になっているはず。これだけ溜めれば以後ハンドガンの弾不足に陥ることはないだろう。



▲正確には装填弾を含めて215発の所持が可能。EASY、NORMAL両モードなら十分な弾数と言えるだろう。

跳ね橋を降ろして繁華街へ……病院での出会いは悲劇の幕開けか!?

ダリアの言葉に従い、跳ね橋を降ろすハリー。繁華街へと抜け、目指すはアルケミラ病院。襲い来る怪物は無視し、一路病院へと急ぐ。院内でマイケル・カウフマンという医師に出会うが、どうやら彼はこの街の事態については何も知らないらしい。院内では何者かが荒らしたような部屋があり、そこで赤い液体の入ったビンが割れていた。この液体、実は非常に重要なものなのだが……。地下で発電装置を作動させ2階、3階へと行ってみるが残念ながらドアは開かない。ふとエレベーターの文字盤に目をやったハリーは信じられないものを目にする。それは今までなかったはずの4階のボタンだった……。

警察署にも入れるが…



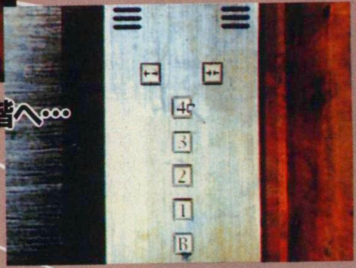
▲病院へ行く前に警察署に寄ることもできる。ショットガン、ハンドガンの弾が入手できるが、病院クリア後も来ることはできる。



血の色を思わせる深紅! この液体はいったい……!?

◀あるアイテムがあればこれを採取することもできる。ここではその正体は明らかにされないが、物語の根底にかかわる、非常に重要なモノなのである。

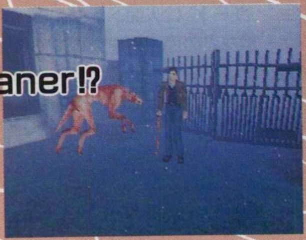
あるはずのない4階へ…



▲3階からエレベーターに戻ると、4階へのボタンが。そしてハリーは再びあの悪夢へと誘われる……。

不意に襲い掛かるgroaner!?

▶病院の敷地内に入った途端groanerが襲い掛かってくる。避けてもいいが、ハンドガンの弾に余裕があればなるべく倒してしまったほうがいい。



裏世界の病院は悪夢のごとき迷宮と化す……!!

4階は地図には記載されていないが、3階へと降りれば地図を参照することができる。ここでは2階のナースセンターの扉にはまるプレートを探すことがメイン。注意したいのが緑のプレートで、これを入手するにはあるアイテムが必要。bloodsuckerが血をすすっていることに気づけば……。全てのプレートを集め、ある順番どおり扉にはめ込むことによりナースセンターの先に進める。そこでは地下倉庫へ向かうためのあるアイテムが手に入る。地下倉庫では、奥の戸棚を引きずった跡が。そこから地下へ降りる階段を降り、隠された治療室を発見。アレッサの写真と奇妙なビデオテープを見つけ、徐々に輪郭を現わしはじめる謎。いったい街に何が起こったというのだろう……。





▲部屋の奥に置いてある青いプレート。この色はプレートをはめ込む際のヒントになっている。



▲地下倉庫の奥には頑丈なツタに絡められた地下への入り口が。このツタ、あることをすれば燃やすことができるのだが……。

4つのプレートが道を開く



▶あるアイテムとは3階に置いてあるアイテム。ちなみにこのbloodsuckerはどんなことをしても倒せない。



◀このアイテム自体は壁にはめ込まれているだけ。難なく入手することができる。

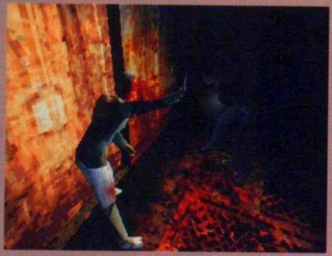


◀セーブもできる院長室に置いてある。これを入手すれば4枚のプレートがそろうはず。2階のナースセンターへ戻ろう。

ビデオテープの再生は…



◀謎を解くために終盤でも役立つ。今は持っておこう。



◀裏の病院にはpuppet nurse、puppet doctorといった今までに見られない怪物が出現。ハンドガン6発程度を叩き込まなくては倒せない。



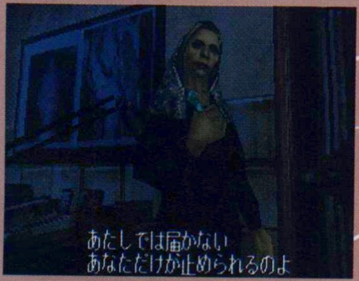
▲不安がるリサ。やはり彼女も今回の事態の原因についてはわからないようだ。

リサ・ガーランドとの出会い

1階の奥に進むと病院ふたり目の生存者と出会うことができる。看護婦のリサはここから離れることができないと言う。彼女との会話中、ハリーは頭痛に襲われて気を失う。

ダリアに言われるがまま骨董屋へ……

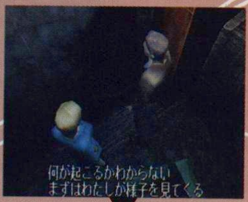
ハリーに骨董屋へ行くことを強要するダリア。骨董屋でシビルと再会したハリーは戸棚の奥に隠された通路を進み、祭壇を発見する。その場所から再び"裏"世界へ入ってしまった彼は廃墟と化したタウンセンターでシェリルの映像を目の当たりにする。巨大な芋虫、twinfeelerを辛くも撃退し、リサのいるであろう病院に向かう。シビルの情報をもとにシェリルのあとを追おうとするハリーだが、その前に巨大蛾floatstingerが立ちふさがる。



▲ハリーに街の運命を託すかのような言動をとるダリア。彼女の真意は？　本当にシェリルを助けることにつながるのだろうか。

戸棚の奥の道を行くと…

▶先行するハリーは通路の奥に祭壇を見つける。壁の斧もとり忘れるな。







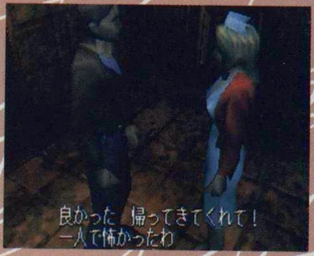
◀祭壇の部屋から出ようとすると、突然炎が吹き出す！

異世界に侵蝕されたタウンセンター

怪物の徘徊する街はあちこちが行き止まり。そんな中でタウンセンターに立ち寄ったハリーはシェリルが助けを求める映像に出会う。シェリルはどこにいるのか。いつになったら助け出せるのか。



悪夢の中でのリサとの再会…



▲タウンセンターを脱出し、病院へ向かったハリーを待ち受けていたのはリサ。地下水路を通ればシェリルのいる所へ行けるらしい。



◀タウンセンター地下。ここにはライフルもあるので忘れずに。

巨大蛾floatestingerとの戦い……!!

▶病院から出てきたハリーを待ち受けていたのは見るもおぞましい巨大蛾！　毒液と針による攻撃がハリーを襲う。恐れずに近距離からショットガンを叩き込め!!





TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

3月19〜21日、幕張メッセにおいて開催された『東京ゲームショウ'99春』。
そのなかで特に注目を集めていたブースや出展タイトルを紹介！

ソニー・コンピュータエンタテインメント

次世代プレイステーションを発表したばかりのSCE
関連情報はなかったが、『ウンジャマ』人気でブースは大盛況





▲人数制限制のクローズドなブースで演出満点の体験プレイができた『オメガブースト』。



大ヒットしたリズムアクションゲーム『パラッパラッパー』の第2弾『ウンジャマ・ラミー』のイベントを開催。主役のラミーちゃん率いるバンド「ミルクカン」のライブが行なわれた。パラッパくん、ラミーちゃんのミニタンバリンを来場者に配ることで、ステージ上だけでなく客席も一緒に盛り上げていく、いつもながらのセンスの良さはさすが。また、ちっちゃなドラゴン・スパイロが活躍する3Dアクションの新作『スパイロ・ザ・ドラゴン』のイベント＆試遊台も好評を博していた。さらに、ゲームショウでお披露目された『オメガブースト』の体験ブースも設置されていて、プレイした来場者全員には体験版がプレゼントされた。

コナミ

音楽系ゲームでは『ダンスダンスレボリューション』が大人気！

コナミのメインタイトルは、『ダンスダンスレボリューション』。画面に表示された矢印のとおりにステップを踏む、ダンスシミュレーションだ。30台以上の試遊台が設置されていたにもかかわらず、行列ができるほどの人気だった。特に、プレイステーション版でエディットしたダンスがアーケードで踊れる「リンク機能」は多くの来場者の注目を集めていた。他にも『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』や、アーケードタイトルの『ギターフリークス』、『ドラムマニア』といった音楽系ゲームが多数出展されており、「音楽ゲームのコナミ」というイメージを前面に押し出していた。

それ以外にも『サイレントヒル』や『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3〜旅立ちの詩〜』などの試遊台が設置されていた。



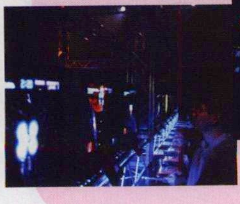


▲ショップ「こなみるく」では等身大のキャラクターフィギュアを販売。可動式の藤崎詩織は50万円と超高価。
▶ブースの受付は「DDR」のアーケード筐体を模したユニークな形。「DDR」の人気ぶりがうかがえる。

ナムコ

試遊台が数多く用意されたナムコブース
プレイして面白さを感じてもらおうという演出だ

▼絶大な人気を集めていたDC版『ソウルキャリバー』にはPSファンも大注目。





▲中央通路の前面に配置されたのは、『エースコンバット3』。鉄骨で組まれたブース内は試遊台だらけ!!

ナムコは『エースコンバット3』『子育てクイズ もっとマイエンジェル』『ワールドスタジアム3』の試遊台を多数設置。映像出展ながら『ドラゴンヴァラー』も来場者の注目を集めていた。また、ドリームキャスト参入第1弾タイトルとして発表されたばかりの『ソウルキャリバー』が早くも出展されていた。すでにプレイ可能な状態で、そのデキの良さに驚いた人も多かったようだ。

アトラス

『女神転生』シリーズの魅力が大爆発！



アトラスブースには人気シリーズの最新作『ペルソナ2 罪』『デビルサマナー ソウルハッカーズ』の試遊台がズラリと設置され、まさに女神転生一色、といった感じ。無彩色で構成されたクールなレイアウトもソフトのイメージどおり。なおポケステを持参した来場者には『ソウルハッカーズ』のポケステデータ「P−メッチー」がプレゼントされていた。



出展タイトルは今回も続編やシリーズものが中心
安定感はあるが、やや新鮮味に欠ける印象も

今回で6回目を迎えた東京ゲームショウ。前回に比べて出展メーカーの数がやや少なくなったせいか、会場内を比較的スムーズに移動することができた。

印象に残ったのはSCEブース。ただ試遊台を並べて「遊んでください」というブースが多いなか、「いかに遊んでもらうか」「どうやって来場者をイベントに引き込むか」のコマーシャルな工夫が感じられた。

今回のゲームショウでは、目玉となる大作はほとんどなかった。そのなかで、ナムコの『ソウルキャリバー』、アトラスの『魔剣X』フロム・ソフトウェアの『フレイム・グレイド』など、ドリームキャストタイトルのがんばりが目についた。発売から半年たち、ようやくハードの性能を使いこなすことができるようになってきたというところだろうか。それに対して、プレイステーションタイトルは今回も続編やシリーズものが多く、安定感はあるがやや新鮮味に欠ける印象となったことは否めない（エニックスの『せがれいじり』は新鮮だったけど）。

物販コーナーでは、こなみるくに展示されていた『ときめきメモリアル』キャラ等身大フィギュア（50万円と38万円の2種類）が注目を集めていた。（佐藤）



◀キャラクターゲーム系メーカーはイベントも華やか。（写真はバンプレスト）

カプコン

「格闘王国」カプコン健在 あのビッグタイトルも出展された！



『マーブルVS.カプコン』『ストリートファイターZERO3』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』など、出展作品はカプコンお得意の格闘ゲーム中心のラインナップ。つい先日発表されたばかりのパニックホラー『ディノクライシス』と、ドリームキャストで発売される『バイオハザード～コード・ベロニカ～』は映像のみの出展だったが、来場者の注目度は高かった。

スクウェア

期待の大作『サガフロンティア2』に加え『聖剣伝説』『フロントミッションサード』も！

なんと合計100台以上の試遊台が設置されていたのがスクウェアブース。

『サガフロンティア2』や『聖剣伝説 レジェンドオブマナ』の2大RPGに加え、ゲームショウ当日の隠し玉として、人気シミュレーションの第3弾『フロントミッション サード』が発表された。3タイトルとも、もちろん試遊台あり。多くの人がプレイして、そのクオリティの高さを実感していた。

また、『サイバーオーグ』『レーシングラグーン』『チョコボレーシング～幻界へのロード』など、従来のスクウェアソフトのイメージとはひと味違った、新しいテイストのゲームも注目を集めていた。

会場でしか手に入らない特製メモリーカードシールつきのパンフレットも大好評。







▲巨大なモニター画面で出展タイトルすべてのムービーを公開。どの作品も美しいグラフィックが特徴だけに、入場者の注目を集めていた。
◀『レーシング ラグーン』をイメージした実車も展示された。

エニックス

「『ドラクエVII』の発売は秋」という衝撃の発言が！



◀ブース奥には「ドラクエ神社」を設置。裏手には、巨大な絵馬にファンが『ドラクエ』への思いを書き込めるようになっていた。



▶今回のイチオシは「せがれいじり」。特製のコミカルなキャラクターフィギュアが人目をひく。

全PSユーザー期待の大作『ドラゴンクエストVII』は映像のみの出展。だが、制作者である堀井雄二氏の「秋には発売したい」という力強い発言を聞くことができた。また、ブース裏に「ドラクエ神社」なる落書きスペース（？）が設置され、ユーザーのドラクエに対する熱いメッセージが書き込まれていた。

その他、『バスト ア ムーブ2』イベントや、『ドラゴンクエストモンスターズ』の大会など、盛りだくさんの内容だった。

バンダイ

イチオシはワンダースワン だがPSタイトルも充実！



▲シビアな格闘技が楽しめる『一撃』を独立した試遊台ブースを設置してアピール。しかしブースの大半を占めたのは、やはり多数のWSソフトだった。

3月4日に発売された携帯ゲーム機・ワンダースワン対応のソフトが多数出展されていたバンダイブース。

だが、PSソフトも最新作『SDガンダムGGENERATION－ZERO』『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』『サイレントボマー』など、全部で10タイトルが公開されていた。ブース正面のモニターでは『SDガンダム～』と『ギレンの野望』のムービーが流されており、つねに人だかりができるほどの盛況ぶり。相も変わらぬガンダム人気のすさまじさを実感させられた。

最新速報 HYPER NAVI

ゲームショウ会場で見つけた超新作情報!!

今月は、会場で初公開された作品を一挙に紹介していこう。

講談社は1『金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～』（本格推理アドベンチャー／講談社／8月発売予定／価格未定）を発表。角川書店は、カードゲームで人気の2『モンスターコレクション』（RPG／角川書店／'99年春発売予定／予価￥5,800）を展示していた。

ビクター インタラクティブ ソフトウェアは『ミラノのアルバイトこれくしょん』（アクション・バラエティ／ビクター／ビクターソフト／今夏発売予定／価格未定）、『かえるのえほん（仮）』（ファンタジック育成RPG／ビクター／ビクターソフト／今夏発売予定／価格￥5,800）の2作を、またパック・イン・ソフトも『海のぬし釣り～宝島に向かって～』（釣りRPG／パック・イン・ソフト／7月発売予定／価格￥4,800）、『FISH EYES II』（釣り／パック・イン・ソフト／発売日未定／価格未定）を出展した。

SNKは、定番シリーズの3『餓狼伝説 WILD AM BITION』（格闘アクション／SNK／6月発売予定／価格￥6,800）を発表。アスミック・エース エンタテインメントは、4『東京惑星プラネトキオ』（コミック・アドベンチャー／アスミック・エース エンタテインメント／'99夏発売予定／価格未定）。またイースリースタッフは『バッシングビート2』（シミュレーション／イースリースタッフ／発売日未定／価格未定）、5『アンダガ ハンター』（ノンジャンル／イースリースタッフ／発売日未定／価格未定）の2本だ。

アスキーは『シルバー事件』（アドベンチャー／アスキー／発売日未定／価格未定）。サンソフトは、『必殺パチンコステーション5～デラマイッタ＆いれてなんぼ～』（パチンコシミュレーション／サンソフト／6月発売予定／価格￥4,900）、『（同）6～がきデカ＆ジャマイカ～』（パチンコシミュレーション／サンソフト／7月発売予定／価格￥4,900）。トミーは『俺のヨット（仮）』（トミー／ヨットレースSLG／発売日未定／価格未定）を発表した。

アートディンクは、今回のショウでの出展はなかったが、幕張にある自社内でプライベートショウを行ない、『栄冠は君に4』（高校野球監督シミュレーション／アートディンク／7月発売予定／予価￥5,800）を公開したので、併せて紹介しておこう。



1 金田一少年の事件簿3 ～青龍伝説殺人事件～



5 アンダガ ハンター



3 餓狼伝説 WILD AMBITION



2 モンスターコレクション



4 東京惑星 プラネトキオ

※ここに掲載した画面写真は『金田一少年～』以外、会場で展示作品を撮影したものです。

あの星飛雄馬がプレスタに登場!?
プレイスタジアム4

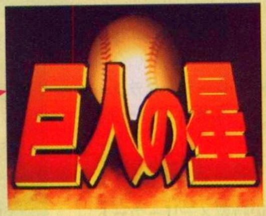
不滅の大リーグボール

シリーズを通して進化しつづける「プレイスタジアム」。今回もシステムなどの随所に新しい試みが取り入れられている。

■スポーツ
■バンプレスト
■今夏発売予定
■予価¥5,800
■メモリーカード容量未定

新モード登場。その名も巨人の星モード！





▶懐かしの名キャラクター達との対戦。はたしてあの魔球は健在なのか!?



▶それぞれのユニフォームも、より分かりやすくなった。

今作はシステム、グラフィックなどの多くの面で大幅にグレードアップしている。とくに目を見張るのは、ポリゴンで描かれた選手たち。今までよりも多くのポリゴンを使うことにより、微妙な動きや背番号などがしっかり再現されている。また、新ドーム球場や新ユニフォームなどはもちろんのこと、なんと全チームの2軍のデータが完全に収録されているというから驚きだ。そして今回いちばんの注目は新たに加わった巨人の星モード。ここではミニゲームでの対戦に勝利することによって、あの有名キャラクターを自分のエディットキャラクターに加えることができるのだ。ただし相手が相手だけに一筋縄ではいかないはず。

アニメファンにはたまらない演出!!
ゲッターロボ大決戦!

『ゲッターロボ』シリーズの“ゲッター”たちを一堂に集めたタイトルがこの夏に登場。うわさの合体シーンを公開！

■合体アクション・シミュレーション
■バンダイビジュアル
■今夏発売予定
■価格未定
■メモリーカード容量未定

ゲッターロボのシリーズに出て来る全てのメカやキャラクターが登場し、メカとキャラクターの組み合わせによって、特性や性能が変化するという新感覚のシミュレーションゲーム。オリジナルキャラクターにより、プレイヤー次第で変化するマルチシナリオ。そして本作最大のウリである合体シュミレーションはゲッターファンならずとも必見！　合体に失敗すると、登場機体が制限されてしまう。

合体シミュレートスタート!!



1 真ゲッターロボ3号機を駆り、前方の2号機に接近。



2 ジェット噴射で接近。2号機は変形して、受け入れ態勢に。



4 合体までの制限時間が10秒を切ると、画面はレッド表示に。



3 合体第一段階成功。次は1号機へと精神を集中させよう。



5 アニメに迫る臨場感で合体を表現。形成されるパーツに注目。



成功!!

多人数プレイも可能な新感覚格闘！
Lord of Fist（ロードオブフィスト）

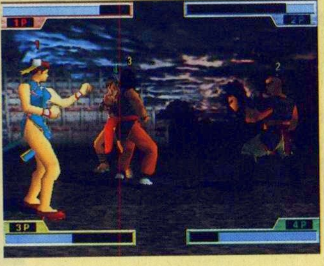
多人数で戦う「対戦モード」と格闘＋RPGの要素を含んだ「RPGモード」の2つのモード。新しい格闘シーンがここにある。

■複数同時対戦格闘ＲＰＧ
■メディアワークス
■7月15日発売予定
■予価¥5,800
■メモリーカード容量①

多人数での格闘ゲームというと、あまり戦略性を感じないものが多かったが、この『ロードオブフィスト』では、操作性や戦略性に重点が置かれ、知的戦略ゲームの中での格闘といった趣向となっている。対戦は4人で同時にプレイすることが可能で、戦いのバリエーションも非常に豊富である。RPGモードには6つのシナリオが用意されており、広大な中国大陸を冒険し、ストーリーを進めていくことに。それぞれのストーリーを進めることで主人公は成長していき、育成の仕方で、やせ方タイプになったり、がっちりとした体型のキャラになったりとバリエーションがわかれる。



◀キャラクターデザインは、「時空転生ナスカ」、「テッカマンブレードⅡ」などを手がけた佐野浩敏氏の手によるものである。



▶従来の格闘ゲームとは一線を画す1対複数の対戦シーン。敵の動きを読んで、攻撃を予測しろ。

斬新なスタイルでマンガを表現!
クリックまんが ダイナミックロボット大戦 1

出撃！ 驚異のロボット軍団!!

「まんが」＆「ゲーム」＆「アニメーション」という3種類の表現技法を合わせ持った、まったくあたらしいメディアの登場だ。

■クリックまんが
■徳間書店/インターメディア・カンパニー
■今夏発売予定
■価格¥2,000
■メモリーカード容量未定

画面をクリックすることによりさまざまな演出効果が起動するという、デジタルカートゥーンでは見られなかったインタラクティブ性を持つ新タイトル。それがこの『クリックまんが』である。本作ではその技法を活かし、「スーパーロボット」を始めとした永井豪作品のキャラクターたちを一堂に会した完全オリジナルストーリーが展開する。ロケットパンチや光子力ビームなどのおなじみの必殺技や、合体シーン等々、効果的に挿入されたエフェクトは必見。キャラクター設定はオリジナルと同じくリアルタイプ。効果音やBGMも過去に映像化された作品に準じるというこだわりの1作だ。



◀カーソルをマジンガーZに合わせてクリックしてみると……。



▶カーソルがマジンガーZへと形を変える。



迫力の合体シーン！

◀さらにマジンガーZに変ったカーソルを、ジェットスクランダーに合わせてクリックすると、なんと合体シーンに移行するのだ。

システムの追加で楽しさアップ！
私立ジャスティス学園
熱血青春日記２

- ■対戦格闘＋育成シミュレーション
- ■カプコン
- ■６月発売予定
- ■価格¥5,800
- ■メモリーカード容量未定

大好評だった熱血青春日記の続編が登場！キャラクターやイベントのバリエーションが大幅にアップして帰ってきた!!



ポケットステーションに対応！

◀ポケットステーションを持っていれば、ミニゲームでキャラクターの好感度を上げることができるのだ。





↓「夏のサービスエース」などの従来のミニゲームのほかに、新たに「100m走ゲーム」や「ダンスゲーム」が追加される。

新しいイベントが盛りだくさん

前回の使用可能キャラ20人に、今回新キャラが追加された。ひとりは新聞部員のラン、そしてもうひとりは水泳部員の流だ。どちらも所属する部活を活かした、ユニークな技をもっている。システム面では熱血受け身の改善や、キャラクターバランスの微調整など細部にわたっての見直しを行なっている。今作でも熱くなれそうだ!!



新キャラとの対戦が熱い！



キャラの魅力あふれるボードゲーム
ガイアマスター（仮）

- ■ボードゲーム
- ■カプコン
- ■今夏発売予定
- ■価格¥5,800
- ■メモリーカード容量未定

一見ボードゲームというと単純なイメージが付きがちだが、奥が深くそれでいてややこしくないゲームに仕上がっている



冒険者（トレジャーハンター）ジガー

妖精ベリアル

▶それぞれのキャラクターによって独自のスペシャルパワーをもっている。自分に合ったキャラクターを選んでプレイしよう。

基本的には、サイコロを２つ振って出た目の数だけ進んで行く。そして、止まったマス目で様々なイベントが発生……といった流れでゲームは進行していく。だが、それだけではない！ 土地を手に入れたり、カードバトルを行なったりとかなり戦略的なかけ引きや知識が必要となるだろう。運を味方に、ライバルたちに差をつけろ！



▶仕掛けやイベントが、たくさん用意されている。多人数でなくても充分に楽しめそうだ。

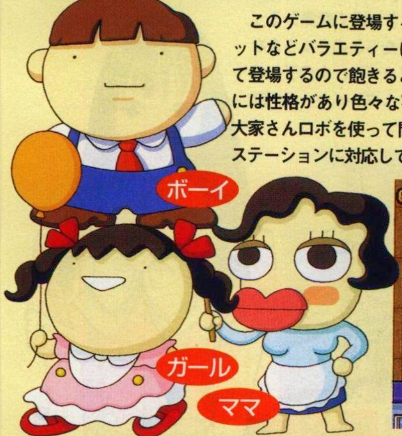


大家になってとぼけた家族を育てよう！
ポケットファミリー～しあわせ家族計画～

- ■育成コミュニケーション
- ■ハドソン
- ■７月発売予定
- ■予価¥5,800
- ■メモリーカード⑫（２＋10）

プレイヤーは世話好きな大家さんとなって、自分の持ち家に住んでいる、ファミリーの分身であるロボを使って育てていくのだ！

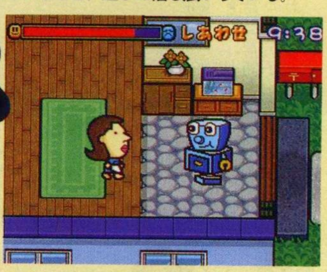
このゲームに登場するキャラクターは総勢なんと約300人。ペットなどバラエティーに富んだキャラクターが、ファミリーとして登場するので飽きることなく遊べる。また、それぞれのキャラには性格があり色々な不満や要望を言ってくる。そのときには、大家さんロボを使って問題を解決しよう。そのほかにもポケットステーションに対応しているなど、遊びの幅も広がっている。



ボーイ

ガール

ママ



▲それぞれのキャラクターは、リアルタイムで生活をしている。





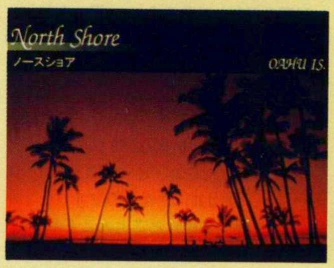
ミニゲームも満載！

◀ファミリーとのコミュニケーションを取っていると、ミニゲームが始まる。色々なタイプのものがあるのだ。

ツアコンとなって世界中を旅しよう！
ワールドツアーコンダクター
～世界夢紀行～

- ■海外旅行アドベンチャー
- ■ティー・ワイ・オーエンタテインメント
- ■今夏発売予定
- ■予価¥5,800
- ■メモリーカード容量未定

プロのツアコンを目指すプレイヤーは、世界の観光名所を舞台に、試験を受けることに……。世界をまたにかけた活劇が始まる。



さすがJTBが制作を協力しているとあって、世界中の観光スポットが収録されている。写真やムービーなどのグラフィックもクオリティーが高く、背景とマッチしていいかんじだ。だが背景に気を取られてこれが試験だということを忘れないように！

ツアーの最中には観光のガイドを行ったり、お客さんからのオプションツアーの要望に答えたりと、ツアーコンダクターとしてやるべきことがたくさん待っている。それらの仕事をしっかりとこなし、採点で良い評価をもらうことが重要だ。その他ツアー先で会った可愛いいお客さんと、仲良くなれるなど、楽しみなイベントもたくさん用意されている。せっかくの世界旅行なのだから、様々な人とコミュニケーションをとったりと色々な楽しみ方をしてみよう！ また、世界中の観光スポットの情報が細かく載っているので、プレイヤー自身の実際の旅行にも大いに役立つだろう。



アクシデント！



▶ツアー先では色々な人との出会いや、ときにはアクシデントなど多数のイベントがあるのだ。

すてきなお庭を造りましょう！
マイガーデン

■シミュレーション
■テクノソフト
■発売日未定
■価格未定
■メモリーカード容量未定

何をするにもまだまだ未熟な主人公を、一人前のガーデナーに育て上げよう。花や人間とのふれあいがほのぼの感たっぷり。

とても有名なガーデナーを祖母に持つ主人公は、ガーデニングに関しては全くの初心者。失敗ばかりの主人公を、１人前のガーデナーへと育て上げることがプレイヤーの目的となる。広いガーデン内にはさまざまな花が登場し、みごとな花を咲かせるためには充分な情報や知識が必要となる。ガーデンにいる人たちとの情報交換など、コミュニケーションをかわすことも重要なポイントだ。自分が自由に造りあげた庭を通して、町の人たちとの交流も楽しめる。また、ゲーム中の天候は変化していき、それにともなってさまざまなアクシデントやハプニングが発生する。デリケートな花の状態に常に注意を配りつつ、かわいい煉瓦や鉢植えで自分だけの庭を造っちゃおう。



色々なイベントが！





▶人との会話から色々なイベントが生まれてくることもある。



◀雨が降ってきた。ガーデンの花たちは大丈夫だろうか？

3Ｄポリゴンに飽きたプレイヤーたちへ
ミスティックドラグーン

■ＲＰＧ
■エクシング・エンタテイメント
■６月発売予定
■予価¥5,800
■メモリーカード容量②

パステル基調のグラフィックと、膨大なキャラクターの書き込み。氾濫するポリゴンＲＰＧに向けた２Ｄからの挑戦状だ！



パステルカラーを基調とし、見やすさを追求したマップデザインが印象的。戦闘システムも自由度が高く、好きなように作戦を組みたてることが可能である。そのため、効率良く敵を倒せるかどうかが、プレイヤーのテクニックに大きく左右されることになる。限定された攻撃の組み合わせでしか入手不可能な戦闘後のアイテムも登場するなど、謎解き要素も満載されている。およそ300種類を超えるアイテムは、メモリーカードを媒介として使用することで、ほかのプレイヤーと交換しあうこともできる。

▼パステル調の美しいグラフィックで、世界観を確立している。



戦闘シーンも必見！



▶戦闘に突入。倒し方によっては戦闘後に手に入るアイテムが変化する。

迫力あるストーリーと演出に圧巻！
サイレントボマー

■爆破アクション
■バンダイ
■今秋発売予定
■予価¥5.800
■メモリーカード容量未定

ダイナミックなビジュアルに迫力のあるストーリー＆演出が加わった本格的ＳＦアクション。巨大戦艦に潜入・破壊せよ。



◀主人公たち5人に任務が下った。失敗が許されない生きるか死ぬかの作戦だ！

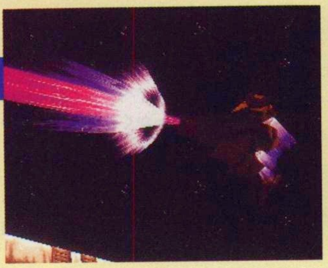


▶無感情に任務を受け入れる主人公ユタ・フェイト。彼の過去には何があったのか？

殺戮兵器として育てられ、「業」を背負って生きる主人公。彼は５人の仲間と共に無謀ともいえる巨大戦艦の破壊ミッションへ参加する。重圧なキャラクター。そしてそれぞれの人間関係を描く複雑なドラマがどのような展開を見せるのか？　重要なポイントには迫力のCGムービーが挿入され、ストーリー、演出共にかなりのクオリティが伺える。“爆発表現にとことんこだわった”とのリリースコメントを実証するかのように、全長200kmの巨大宇宙戦艦を舞台に、ダイナミックなアクションが展開。広大なマップに隠されたさまざまなオプションの捜索も楽しめる。

細部に渡って演出が…

光、炎、飛び散る破片…それら破壊の要素を突き詰め、美しくかつ迫力のあるグラフィックは究極的なリアリズム！　爆発表現のノウハウをとことん知り尽くしているからこそできる爆破アクションを、ゲーム中いたるところで見ることができるだろう。



ちょっとおとなの恋愛体験…
八神ひろきの GAME-TASTE 胸騒ぎの予感

■恋愛シミュレーション
■講談社
■５月20日発売予定
■予価¥5,800
■メモリーカード容量①

留学が決まっている主人公は現在休学中。生活費を稼ぐためにアルバイトを始めたのだが、そこには可愛い女の子たちが……。

あの「G-taste」で大人気の八神ひろきが描く恋愛シミュレーション。バイトを通じて出会う女の子たちとのさまざまな人間関係。果たして８月下旬のバイト終了までに、女の子とのハッピーエンドを迎えられるのだろうか？　プレイヤーの判断しだいで、展開は大きく変化。



▶ストーリーの進め方によって話は急展開を迎えることも。狙った女の子には下手なことを言わないように気を付けたい。





神薗史華
いつでも笑顔を絶やさない、人当たりのいい性格。もの静かなようで活発な一面も持っており社内でも人気が高い存在だ。

 ※画面は開発中のものです。

I.Q日本一の栄冠はだれの頭上に輝く!?

「I.Q FINAL」ハイパーランキング I.Qじまん 結果発表!!

本誌3月号で募集したI.Qランキング大会「I.Qじまん」。ほんの1カ月の間に、驚くべき高I.Qがどんどん送られてきちゃったのでもう大変……。

■脳ゲー　■価格¥4,800
■SCE　■メモリーカード容量①～②
■発売中　■デュアルショック、ポケットステーション対応

I.Q4ケタ！ 驚異のI.Qマスターが制す!!

募集告知から締切りまで、わずか1カ月しかなかったにもかかわらず、多くのメモリーカードが編集部に殺到。しかも、I.Q 500以上は当たり前という好成績者ばかり！ 集計者としては嬉しい悲鳴を上げるとともに、自分の未熟さを思い知らされました……。

ランキングを見てもらえればわかるように、優勝は驚異の4ケタをたたき出した笠谷昌弘君。彼の高I.Q獲得ノウハウの一部は、下の囲みに記しておいたので、参考にしてほしい。また彼の研究によると、理論上I.Q 1100は出せるとのこと。気が遠くなるような数値だが、目標にしてみてはいかが？

I.Qじまん ハイパーランキング BEST 10

順位	I.Q	名前	モード	レベル	スコア	パーフェクト
1	1037	笠谷昌弘（愛知県・18歳）	TEKTONICS	HARD	581000	20
2	948	河内克巳（栃木県・18歳）	TEKTONICS	ULTRA HARD	562500	20
3	934	大山浩文（埼玉県・?歳）	TEKTONICS	SUPER HARD	546600	20
4	880	清水友則（長野県・20歳）	TEKTONICS	ULTRA HARD	534900	20
5	868	中村秋月（愛知県・?歳）	TEKTONICS	HARD	580000	20
6	864	笠井裕邦（神奈川県・16歳）	TEKTONICS	SUPER HARD	551400	18
7	794	中道　聡（京都府・38歳）	TEKTONICS	HARD	521800	18
8	792	茂木澄美（北海道・?歳）	TEKTONICS	HARD	560200	20
9	758	前納崇弘（島根県・?歳）	TEKTONICS	NORMAL	557500	19
10	745	門垣滋宏（東京都・29歳）	TEKTONICS	ULTRA HARD	528500	19

※敬称略。1位から10位にランクインしたみなさんには、以下のプレゼントをお送りします。1位から5位の方にはＩ.ＱオリジナルＴシャツ＆ステッカー、6位から10位の方にはステッカーを発送いたします。たくさんのご応募ありがとうございました。

I.Q FINALモードランキング BEST 3

順位	I.Q	スコア	名前	住所	年齢
1	868	1738200	笠谷昌弘	愛知県	18歳
2	799	1722000	河内克巳	栃木県	18歳
3	768	1489200	大山浩文	埼玉県	?歳

パーフェクト&スコアランキング No.1

順位	I.Q	スコア	名前	住所	年齢
1	675	1745500	西川　浩	神奈川県	34歳

女性ランキング No.1

順位	I.Q	スコア	名前	住所	年齢
1	868	580000	中村秋月	愛知県	?歳

I.Qじまん者が語る I.Qアップのマメ知識

今回、ランキングに応募してくれたＩ.Ｑじまん者たちは、それぞれオリジナルのＩ.Ｑテクニックを開発しているようだ。その中でも、実際のプレイに活用しやすい3つのテクニックを紹介しよう。うまくいけば、Ｉ.Ｑ4ケタも夢じゃない!?

1 高いI.Qを出したあとのTEKTONICSを使おう

ランキング入りした笠谷君と清水君からの情報。Ｉ.ＱFINALモードで高いＩ.Ｑを出してからTEKTONICSをプレイすると、より高いＩ.Ｑが出るとのこと。挑戦してみる価値あり！



▲笠谷君のスコア。通常モードで高Ｉ.Ｑを出したからこそTEKTONICSも好成績に。

2 レベルが高ければいいってワケでもないんだね

レベルを高くしてプレイすると、いつもより高いＩ.Ｑが出る、というのは周知の事実。とはいえ、あまり高すぎてもスピードに追いつけない。とりあえずHARDに設定し、余力があればMark Guideをオフにしてプレイするといいかも。



▶これも笠谷君が教えてくれたテクニック。さすが名人！

3 最終手段、文明の利器に頼るのも作戦のひとつ

最後にちょっとズルい(?)テクニック。どうしても解けない問題は、ポーズをかけてパソコンに入力したり紙に写したりしてゆっくり考える。ビデオやデジカメを使うのもひとつの作戦だ。ちなみに本誌編集長も、TEKTONICSの全問題をパソコンに入力して解いていました。

総括 SCE竹川氏が語るI.Qじまん

スゴイです。みなさん、『I.Q FINAL』を愛してくれているのだなぁ……と感慨無量です。社内の制作陣（プロデューサーやディレクターやプランナーなど）もこんなにいってません。もちろん、私もこのベスト10の足元にも及びません（ちなみに社内のデバックチームの平均は約I.Q 800くらいかな？ ひとり1537をたたき出した人間がいます。社内であらゆるゲームをいちばんやり込んでいる人たちです）。ですからもうみなさんは「プロ」の領域に入っているということです。これからも愛し続けてくださいね。中村さん、茂木さんの年齢が気になって夜も眠れない宣伝担当・竹川でした。

CPUとの戦いに飽きたらワンランク上のバトルに挑戦だ!!



GLOBAL FORCE 新・戦闘国家

はったり逆ギレ泣き落とし、対戦プレイは熱く過激に!!

独自のシステムと正確なデータでウォー・シミュレーションファンの支持を得た『グローバルフォース　新・戦闘国家』。今回は、今までのシステム紹介とは趣向を変えて、実際の戦いの面白さをリプレイでお伝えしよう。

■シミュレーション　■価格¥5,800
■SCE　■メモリーカード容量④
■発売中

相手の人格が見えてくるから楽しい対戦プレイ!!

人間同士だからこそ楽しめる虚々実々の駆け引き。それはCPU相手の戦いでは決して味わうことのできないスリルに満ちた楽しさだ。そこで、今回は『グローバルフォース』の対戦プレイをリプレイ形式で紹介する。とりあえずは派手なバトルを楽しみたいということで、所持金を大幅にアップしてゲーム開始！　金満国家が三つどもえで戦う戦争の結果は？

誌上対決!! 勝利の栄冠はだれの手に？

戦闘に参加するのは、記事担当の河野（自分だ！）とバイトの成沢、そして、CPUの3者。ビギナーということで所持金大幅アップを求める成沢には¥100,000の軍資金を渡し、CPUと河野は各¥50,000で始めることになった。



使用MAP
実戦「メトロポリス」

東京湾を模したMAP。千葉県側に青軍、神奈川側に赤軍、そして、東京には黄軍の本拠地（司令都市）が設置されている。位置的には青軍がやや有利。

PLAYER1 星のマークに勝利を誓おう!!

バイト・成沢（青軍） 強いがイチバン！　がモットーのバイト・成沢はアメリカ軍を選択。高性能兵器を量産して、力で押し切る方針のようだ。「金さえあれば、どんな兵器だって思いのまま。世の中、お金を持つものが勝利者なんですよ」。戦さの女神は札束に魅かれるか？

PLAYER2 英国軍でじぇんとるめんなプレイを！

担当・河野（赤軍） フォークランド紛争の興奮をいまだに忘れられない河野はイギリスを選択。ジェントルメンな"戦い"とはどんなものか、教えてやろう！　と意気込むが、栄光の時代はすでに過ぎ去っていた。おまけに英国には長防空ミサイルがない……。

リプレイスタート

戦いってのは、相手の考えを見抜かないと勝てないもので……

ハデなバトルの裏側で両者の思惑が明らかに！

河野「わが軍の目標は黄軍支配都市の占領！　海からの青軍の攻撃は、防空ミサイルと潜水艦、そして初期配置のF-14でシャットアウトだ！」

成沢「こちらは黄軍と赤軍が不毛な消耗戦をやっている間に、湾岸の（1の侵攻ライン上にある）都市を片っ端からゲットしましょう。海からの赤軍への攻撃（3）は力押しでOK。予算はありますからやられたぶんはすぐに生産できます。そのうち都市の収入も増えて、敵を圧倒できることは確実!!」

序盤の赤軍は快調に進撃しているかに見えた。その勢いはすさまじく、7ターン目には先頭の地上部隊が黄軍の本拠地近郊へとなだれ込むほどだ。だが、ここで重大な異変が発生。青軍の艦隊が、赤軍の防御部隊を破って湾岸へ到着したのだ。

降り注ぐ青軍の艦砲射撃に対し、地上の赤軍はなす術もなく壊滅。潜水艦を量産して、敵艦隊を撃退したものの、被害の大きさに言葉を失う。特に初期配置のパトリオット（長防空ミサイル）が全滅したため、赤軍には巡航ミサイルや弾道ミサイルを防ぐ手段が皆無となった。

これでは、ひと泡吹かせるなどもはや不可能だ。

劣勢挽回のカギは部隊の増加！　でも資金は……

一方、圧倒的な資金力を背景に戦いを進めてきたバイト・成沢率いる青軍は、9ターン目にいきなりオハイオ級潜水艦4隻を建造。目標はもちろん、赤軍の司令都市。防空手段が皆無となった敵本拠地を弾道ミサイルで吹き飛ばそうともくろむ。これに対し赤軍ができたことと言えば、潜水艦を使って、オハイオ級にチクチクとダメージを与えることだけ。逆に、護衛の巡洋艦の攻撃を受けて、即座に撃沈される始末。ほかの都市まで巡航ミサイルや大型爆弾で攻撃されるに及び、ついにギブアップ。誌上リプレイは終了した。

CPU戦で硬直化した脳に対戦プレイで喝を!!

所持金の問題もあるが、それより切実なのは、CPUとの戦いに慣れきった担当・河野の不甲斐なさ。これに比べ、バイト・成沢は赤軍と黄軍を争わせ、両者が弱ったところを次々と攻略（黄軍本拠地は9ターン目に陥落、赤軍のソレは17ターン目に破壊された）していく狡猾さを発揮。勝利をモノにした。もっとも、対等な条件で戦ったならどうなったらわからないが……。成沢クン、何かひと言。

負け犬の遠吠えは、いつ聞いても気持ちイイですね!!

戦局の推移を紹介



戦略方針

◀侵攻ルートは赤／青両軍とも複数あり。湾内の支配権を握ったほうが有利なる。

第1〜7ターン

赤軍は黄軍と全面衝突。その間に青軍は中立都市を次々と支配下に。青軍がこの期間内に失ったのは、少数の艦艇のみ。



第8〜13ターン

横腹を突かれた赤軍は、少数の部隊で黄軍を攻撃するが全滅。結果的に、青軍の黄軍司令都市占領の支援をしただけ。



第14〜17ターン

遠距離から放たれる都市攻撃用の巡航ミサイルや弾道ミサイル。玉砕覚悟で潜水艦を送り出すが、結局敗北する。









娘と、たくさんの思い出をつくっていこう

子育てクイズ もっとマイエンジェル™

子育ての楽しみ方、ばっちりお見せします

親バカになりたいＰＳユーザー待望の『子育てクイズ　もっとマイエンジェル』がいよいよ発売。今回は、25歳までの娘の成長を追っていきながら、その間に繰り広げられる様々な形式のクイズを紹介していこう。

■子育てクイズ	■価格¥5,800
■ナムコ	■メモリーカード容量①
■発売中	

クイズに力をつくせば愛着の持てる娘が育つ！

このゲームには、本編の「子育てチャレンジ」モードと「初恋モード」が用意されている。「子育て〜」モードは、年齢ごとのステージをクリアしながら、25歳まで娘を育てていくモード。また、進学・就職といった節目には試験が行なわれ、ここでは娘の成長ぶりを確認することもできる。

娘のキャラクターは、プレイヤーの答えたクイズのジャンルに応じて成長していく。いっしょにクイズを答えていけば、娘へのいとおしさがだんだんと高まる、というわけだ。結婚する娘を送り出すときの達成感は、何ものにも代えがたいものがあるだろう。

そして「初恋モード」は娘の初恋の思い出がクイズになっている。このモードのクリアデータがあると、本編に新たな楽しみが加わるかも？　そして、娘の初恋の思い出も、ただの思い出で終わらなくなるかもしれない。

幼児　両親の愛情を受け、すくすく育つ

親子にとって最初の試練は、２歳の幼稚園入園試験。しりとりの続きになる絵を選ぶクイズだが、絵が何を意味しているか判断する必要がありけっこう難しい。

幼稚園に限らず入試では、プレイヤーが答えないでいると、娘が勝手に試験に答えることがある。正解かどうかは、娘のこれまでの育ち方次第。



◀プレイヤーが答える前に、娘が正解することもある。

小学生　日１日と新しい表情を見せてくれる

育ち方によって、外見の違いがはっきり変わってくる小学校時代。わずかなパラメーターの違いで、娘は「わんぱく」になったり「おたく」になったりとコロコロ変わっていく。

クイズの内容もバラエティに富んでいる。芸術関連の「アートなクイズ」など、様々なテーマ別クイズ。プレイ開始時に入力したプロフィールに関連したクイズ。○×や３択など、より正解しやすいクイズ。３Ｄポリゴンの娘が出題するジェスチャークイズも、８歳で初登場する。

初恋モード

娘は10歳の夏休みに、田舎で出会った男の子と初恋を体験する。クイズとイベントで「どきどき度」をアップさせれば、あとでいいことも!?



◀このモードは本編と独立してプレイできるが、クリアデータは本編の展開にまでも影響してくる。



◀これは娘の誕生日の季節にちなんだ問題。このほか、両親の趣味問題など、プロフィール関連の問題も出る。



▶８歳のときにある、学力試験。娘の得意分野を伸ばすことも、不得意分野を克服することもできる。

中・高生　異性を意識し始める年ごろ

「初恋モード」のクリアデータがあれば、娘は高校生のときに初恋相手と再会することも。だが、初恋モードの結果次第で、再会イベント後の展開も変わってくる。

また、このデータがあると高校生の娘がジェスチャークイズを出してくる。３問１セットの出題形式で、慣れが肝心だ。



初恋相手と再会！

◀初恋モードで出会った彼と偶然の再会！　あのとき以上の仲になれるかな？



▶娘が家に男の子を連れてきた。部屋でふたり仲良くやっているのは……なんと、格闘ゲーム。



ここでもジェスチャーが！

◀まずヒント問題２問に正解したあと、関連した内容の３問目に挑戦する。

成人　娘も25歳。結婚のときがやってきた

娘が高校を卒業すると、大学・専門学校・就職から進路を選ぶ。だが、どの進路でも試験に合格しないと無職になる。

大人の娘もジェスチャークイズを出してくる。その条件は、大学に入って３年目か、一度転職をしていることだ。

そして25歳になった娘は、両親に結婚相手を紹介する。いったいどんな男か!?



◀就職試験は、その職業に関連した問題がズラリ並ぶので、なかなか難しい。翌年、再挑戦が可能。



▲再挑戦の末、見事船長試験に合格。両親から新しい制服をもらい、いざ処女航海へ。



◀娘と過ごすときも残り少なくなったある日。押し入れから、娘の思い出の品が現われる。

そして、思い出はアルバムの中に……

「子育てチャレンジ」モードをクリアすると、一度見たイベントＣＧを「思い出のアルバム」で見直せる。「初恋モード」のイベントＣＧは、「夏休みの思い出」で回想できる。娘が巣立っていっても、子育ての足跡はアルバムに残るのだ。



◀「スライド」でイベントＣＧの連続表示ができる。イベントＣＧ集めの達成度もわかる。

出会いが人を変えていく。新感覚コミュニケート・シミュレーション!!

élan

communicate simulation



■コミュニケートシミュレーション ■価格¥4,800
■ビスコ ■メモーリーカード容量①
■4月1日発売 ■デュアルショック対応

テーマは人間の友愛。愛情のみならず、人と人とが接するときに生み出される感情を見事に描ききる快作が登場！ 魅力的なキャラたちのドラマを見よ!!

光あふれる未踏の地"エラン"を目指し、少年少女たちは少しずつ大人になっていく

ライバルたちと競い合い最終試験を突破せよ！

はるかなる希望の星"エラン"。かの地へのたった2枚の切符を賭けて、9人の少年少女たちが出会い、競い合う。プレイヤーは、その中のひとりとなって鍛練を積み、様々な試験を突破しなければならない。時にはライバルと助け合い、最終試験を勝ち抜こう。

STORY

核戦争が勃発し、地球が死の星へと変貌してから150年。かろうじて生き残ったごくわずかな人類は、その生活を大型コロニーへと移していた。そして、閉鎖された空間での生活が続く中、自然への回帰を求めた人類は、ついに移住可能と思われる惑星を発見したのである。

そして、ブレインたちは、この惑星"エラン"に移住するための計画"エランプロジェクト"を発足。その計画により、有人探査隊を送り込むこととなった。その候補者の最有力候補である主人公の育成とパートナーの選抜のために今回の試験が開かれることになる。



◀鯨座タウ星系第3惑星"エラン"。豊かな水と大気を持つ、人類の希望の星だ。



◀1カ月ごとに行なわれる試験に備え、内容に応じた訓練を行なう。



▶各試験での総合成績によってエラン行きが決まる。



コミュニケート・シミュレーションとは？

人間と対面しているという感覚を大事にしたシミュレーション。感情を持った個性豊かなキャラクターたちと図るコミュニケーションが育成やシナリオに影響することになる。人間が自然に持つ感情という要素を大きく取り上げる斬新なシステムだ。

▶ライバルたちと会話することで、様々な話題が持ち上がってくる。





▲プレイヤーが行なった受け答えにより互いの感情が変化。

『エラン』に登場するキャラクターたちは生きている！

"エラン"探査のために選ばれた9人の候補者

エランプロジェクトに参加する候補者たちは、個性豊か。特に、平均的な能力を持つ主人公と比べ、ライバルたちはそれぞれの分野のスペシャリストとして、このプロジェクトに参加している強者たちだ。さらに、彼らも同様に成長していくので、スタート時での最有力候補である主人公といえども、油断はできない。ちなみに、主人公は男女どちらかを選んでスタートする。



主人公
何をやっても優秀な、バランスの良さを買われて最有力候補として選ばれる。常識的で、くよくよしない前向きな性格。

エイジ[CV:関智一]
元気いっぱいの熱血少年。裏表のない性格だ。

ヨウ[CV:石田彰]
趣味も特技もナンパという、八方美人の好青年。

カイリ[CV:千葉進歩]
生物学賞を最年少で受賞した有名人。

アマネ[CV：高山みなみ]
無邪気な性格で人なつっこい男の子。

ナツノ[CV：黒崎彩子]
お姉さん気質で明るくきっぷが良い。

トモエ[CV：川澄綾子]
感受性が強く読書が大好き。内気な性格だ。

リコ[CV：金月真美]
かなり気位が高く、高飛車で自信家。

カナメ[CV：半場友恵]
主人公の従妹。明るく素直で甘え上手。

EXPERIENCE OF FICTION

やらーねば2促進委員会

連載第5回

World Neverland 2

The Waktic Republic of Pluto

ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

おハガキ大紹介拡大版！王国民&共和国民の声をお届け

お便りを紹介しながら疑問にも回答！ 今月は1ページと縮小気味だけど、おハガキ大紹介拡大版ということでお送りする"やらーねば2促進委員会"。大人気、イムの飼い方もバッチリわかる!!

今月のTOPICS

■架空世界生活シミュレーション	■価格¥5,800
■リバーヒルソフト	■メモリーカード容量⑩
■発売中	■ポケットステーション対応

●おハガキ大紹介　拡大版



千葉県・PN：SACHIさん。これはオルルド王国物語のほうの話ね。ちょっと前のお便りなんだけど綺麗だったので載せてみました。ほんわかしていて素敵ですね。イムも可愛いっ。『2』はどう？　今ごろは"のほほん"としているかなぁ。（リエル）

みんなのお便りを紹介しちゃいます

発売後のおハガキが続々と到着中!!

リエル（以下R）：今月もやってきました「やらーねば2促進委員会」。司会はリエル・コーニッシュと……。

サーバス（以下S）：サーバス・ヴォーレットがお送りするぜ……って、なんで1ページなんだよ。先月とはえらい変わりようだな。

R：まぁまぁ。その代わり今月は読者のみんなからいただいたお便りを、1ページまるごと使って紹介しまぁす。

S：ふぅむ。まずはこれからだな。えーっと、東京都の津久井忍さんの『ワーネバ2』プレイ感想だ。姉妹誌のハイパープレイステーションRe-mix体験版に引き続いて本編も遊んだようだな。ふっ、ネバラーなら当然か。

R：何を偉そうに……。「『プルト共和国物語』やりました。本当に"やらねば"になった感じ。オルルド王国からの移住はレベル下がりがキツくて訓練しなきゃならないし、なんだかやること多くて大変。性格が言葉で表示されるのはGOOD。ただ、意味がよくわからない性格の人もいるけど……!?　これってデートなどで相手の態度にハッキリ出るみたい。"わがまま""超ワイルド"だと、つまんなーいとか言われちゃってちょっとショックだったけど"合理主義"だともうデートの誘いがかかるかかる！　本当によりどりみどりって感じ。現実的になって楽しいけど、デートに仕事にバイトに訓練にとやることがすごく増えちゃった。相変わらず顔選びには時間がかかるし。特に移住はリセットのしすぎで手間がかかるかも」ということでした。うーん、性格は楽しいわよね。ちなみに私は「まさに優等生」だったのよ。いやぁ、まいっちゃうわね。

S：おまえ、なんか性格変わってきてないか？　変わるといえば性格は自分の行動によって変えられるのは知ってるな？　勤勉な人になりたければ仕事を、優しい人になりたければプレゼントをといったようにな。ま、なかには"イムみたいな性格"というわけのわからないものもあるけどな。



R：大人気よねぇ、イム。
S：ポケステがあればいむっぴが遊べるんだが、肝心のポケステが品薄なんだよなぁ。
R：でも、その前にイム争奪戦に2回勝たなきゃだめでしょ。もうみんな勝てたのかしら？

R：イムといえばこんなお便りがきてるわよ。東京都の……PNあぎょぐげぬぴゅぅ〜さんからのお便りね。……関係ないけどPNは前の"あそピュイ"のほうがカワイイと思うわ(笑)。「バハ区西に住み着いていたイム。だれが飼っているんだろうと思っていたら、いきなりイムが2匹も家の中に！　1匹は出て行きましたが、残りの1匹は住み着きました！　可愛一ですねっ!!　自分が動くとついてきて"あそピュイ"。超超超プリティ。ポトフとかクッキーとかあげたら喜んで食べていました。でもなんでいきなり住み着いたんでしょう？　教えてください」ですって。じゃあ教えちゃいましょう。イムは家の中にアイテムを置いておくと入ってくるの。で、出ていく前にまたアイテムを置いて家の中に留まるようにすると、そのうち住み着くのよ。ときどきアイテム（エサ）をあげないと出ていっちゃうから気をつけてね。次のお便りは東京都のPN愛さんから。「うちの国にはカッコイイ人いません。どうなると思います？」大丈夫。新成人もたくさんいるし、ちゃんと見つかるわよ。

S：ふ。世の中そんな簡単に行くかねぇ。素直に移住しろ、移住。（笑）

R：アンタって……。

次回、いよいよ最終回！

S：と、いうわけで！　長らく続いてきたこの連載もいよいよ次回で最終回！ってオイ、マジかよコレ？

R：自分で言っておいてなに驚いてんのよ？　そうなの。残念ながら最終回なの。

S：だってまだ5回しかやってないじゃねーか。それにまだまだ紹介していないハガキもたくさんあるんだぜ？

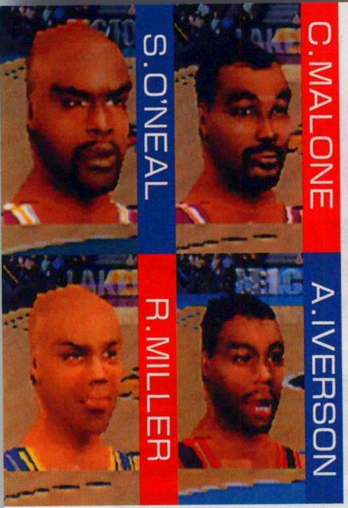
R：あら、たまにはまともなこと言うわね。まぁ、まだ来月もあるからそのへんのフォローはしたいけど……。

アリス：では次回はおハガキ大紹介拡大版2ということで。

R：そうねぇ……って、アリスさん、なんであなたがここにいるわけ？

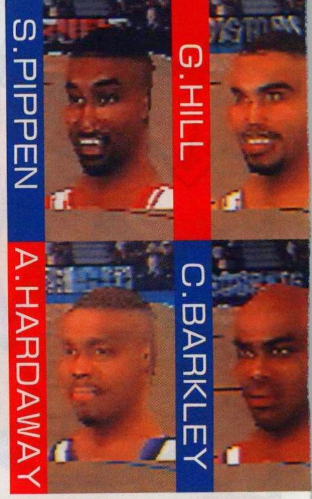
アリス：あら、サーバスの妻として前号から予告ではレギュラー化したのでは？

R：するかっ！



実名プレイヤーでDUNKをキメろ！

NBA Live 99



日本だけでなく海外でも好評を博しているバスケットボールゲームの決定版『NBA Live』シリーズ。その最新作が登場！ 全29チーム、350名を越える実名NBAプレイヤーが繰り広げるDUNKの競演に酔いしれよう！

■スポーツ	■価格¥5,800
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア	■メモリーカード容量①〜⑩
■4月28日発売予定	■マルチタップ対応

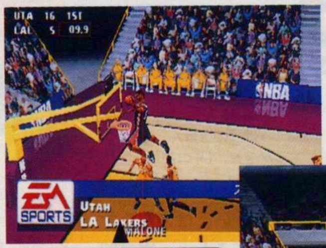
多彩な演出で本場のプレイを堪能!!

NBA公認だからできたリアルでライブな臨場感

回を増すごとに進化を続ける『NBA Live』シリーズ。今回もNBA（全米プロバスケットボール協会）の公認で、'98年の最新データに基づき350名以上の選手が実名で登場している。

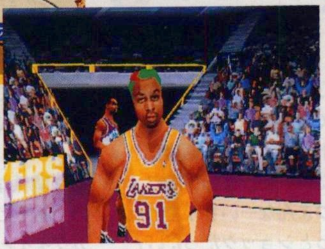
実在プレイヤーを扱うのだから、選手の体格や動きにも細心の注意を払っている。シャックの超巨体が忠実に再現されていたり、ロッドマンの髪の色が試合ごとに変わったりと、選手ひとりひとりが見分けられるほど。プレイングコートのほうもリアルさを追求、各チーム別にホームコートが用意され、歓声が響きわたるのだ。

そして『Live』という名が示すとおり、テレビ中継さながらの演出も見逃せない。オープニングから試合中、終了に至るまで英語によるアナウンスで実況を展開。プレイヤーが華麗なプレイをキメるとリプレイ画面に切り替わりスローモーションで再現されるのだ。



TV中継さながらの実況！

◀英語による実況はもちろん、カメラワークからスーパーインポーズの導入などテレビ中継を見ているような感覚でプレイできる！



WELCOME!

アノ選手のプレイも……

▶出場選手はすべて実名のNBAプレイヤー。2月にレイカーズへと移籍を果たした"悪童"デニス・ロッドマンももちろん登場！

MONSTER JAM!!

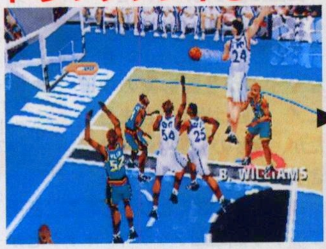




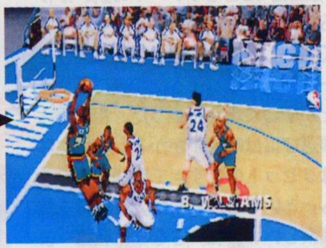
DUNKの競演に酔いしれる

▶バスケットボールの醍醐味といえばダンクシュート。華麗に決まるとリプレイ画面に切り替わり、多彩なカメラワークで見ることができる。

トリックプレイも……



▲アーリウープも出せる！ ゴール付近に味方選手がいたらL２＋×ボタンでパスだ!!



▲タイミングよく決まれば、味方選手がパスを受け取りダイレクトシュート！

プレイヤーの表情が！



▶シュートを決めた瞬間や紹介時の選手に注目！ 微笑んだり興奮したりと表情が変化するのだ。

オリジナル選手をつくれる！ クリエイトプレイヤー

憧れのNBAプレイヤーとの競演を実現させてくれるのがクリエイトプレイヤーという機能。これは自分好みの選手を作成できるもので、身長体重から出身大学、ヘアスタイルやヒゲの有無まで決められる。また、外見だけでなくスタミナやシュートレンジといった能力をパラメーター値にして設定可能なのだ。分身プレイヤーを操ることでよりゲームに熱中することうけあいだ。



◀好みの選手をつくるだけでなく、往年の名選手を再現するなんてことも！

"LIVE"を体感する5つのゲームモード

臨場感あふれるプレイを体感できるゲームモードは全部で５つ。好きなチームを選んで対戦できるエキシビション、実際のシーズンさながらに推移するシーズンとプレイオフ、１分間のゴール本数を競う３ポイントシュートアウト、そして今回新たに加わったプラクティスがそろっているのだ。

SEASON



◀NBAフルシーズンを戦い抜くモード。成績次第でプレイオフにも進出できる。

3POINT SHOOT OUT



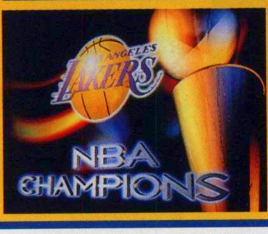
◀１分間に入れた３ポイントシュートを競う。スピード、正確さの両面が問われる。

EXHIBITION



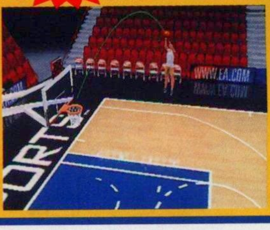
◀プレイするチームと対戦相手を自由に決め、１試合だけを楽しむモード。

PLAY OFF

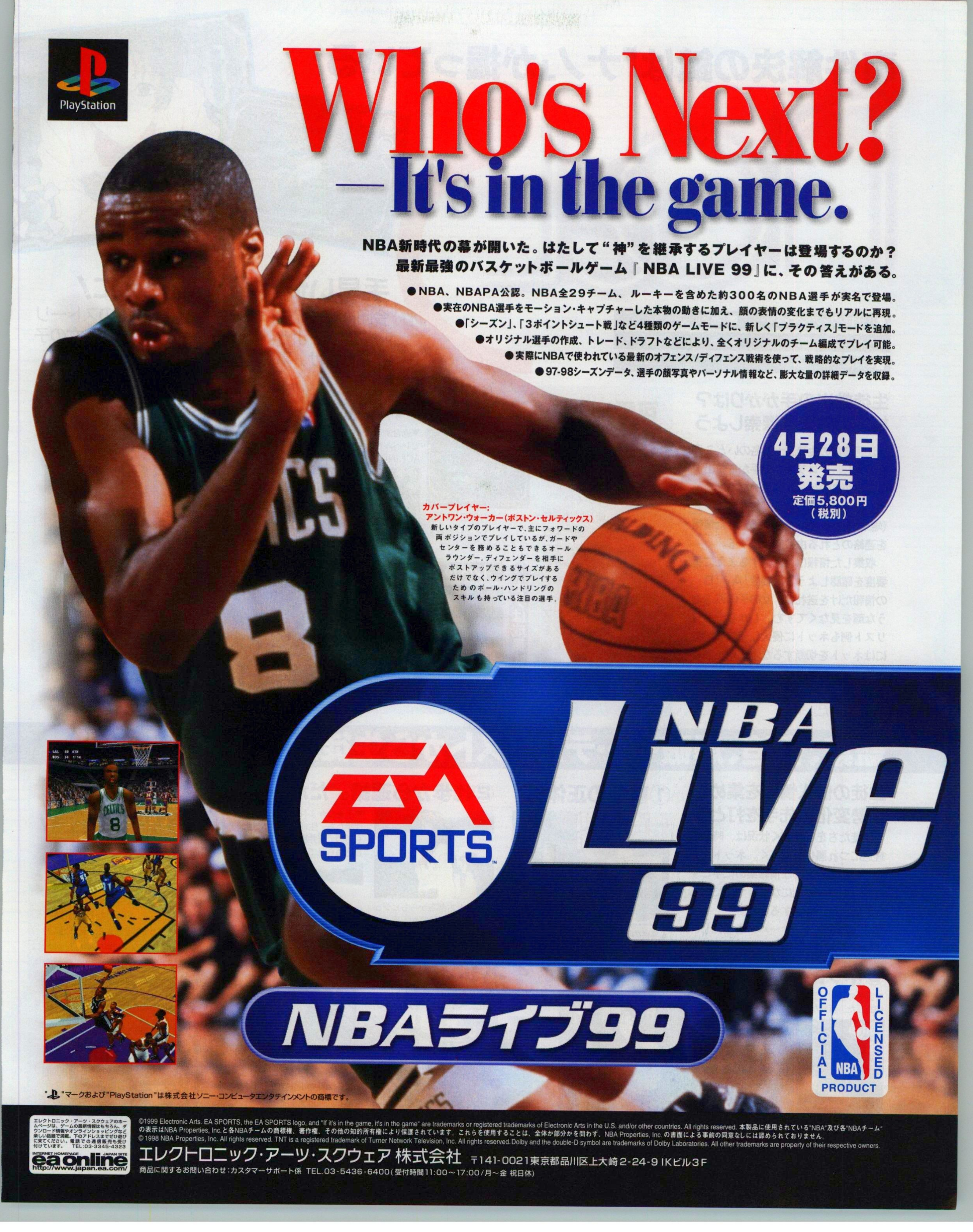


◀プレイオフツリー（トーナメント）を勝ち抜いてNBAファイナル優勝を目指す。

NEW PLACTICE



◀コート上にプレイヤーキャラのみが表示され、操作の練習を心おきなくできるモード。


PlayStation
Who's Next?
—It's in the game.
NBA新時代の幕が開いた。はたして“神”を継承するプレイヤーは登場するのか？
最新最強のバスケットボールゲーム『NBA LIVE 99』に、その答えがある。
●NBA、NBAPA公認。NBA全29チーム、ルーキーを含めた約300名のNBA選手が実名で登場。
●実在のNBA選手をモーション・キャプチャーした本物の動きに加え、顔の表情の変化までもリアルに再現。
●「シーズン」、「3ポイントシュート戦」など4種類のゲームモードに、新しく「プラクティス」モードを追加。
●オリジナル選手の作成、トレード、ドラフトなどにより、全くオリジナルのチーム編成でプレイ可能。
●実際にNBAで使われている最新のオフェンス/ディフェンス戦術を使って、戦略的なプレイを実現。
●97-98シーズンデータ、選手の顔写真やパーソナル情報など、膨大な量の詳細データを収録。
4月28日
発売
定価5,800円
（税別）
カバープレイヤー:
アントワン・ウォーカー（ボストン・セルティックス）
新しいタイプのプレイヤーで、主にフォワードの両ポジションでプレイしているが、ガードやセンターを務めることもできるオールラウンダー。ディフェンダーを相手にポストアップできるサイズがあるだけでなく、ウイングでプレイするためのボール・ハンドリングのスキルも持っている注目の選手。
EA SPORTS
NBA Live 99
NBAライブ99
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。電話での通信販売も受け付けています。 TEL:03-3345-4323
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/
©1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. 本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc. の書面による事前の同意なしには認められておりません。
© 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. TNT is a registered trademark of Turner Network Television, Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks are property of their respective owners.
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社 〒141-0021東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係 TEL.03-5436-6400（受付時間11:00～17:00/月～金 祝日休）

事件解決の鍵は「ナノ」が握っている

NOëL3



手早い情報収集のために！

今回はナノの使い方と、終盤近くまでのストーリーを紹介しよう。ハッキングで得た情報を女の子に投げかけ、事件解決の糸口をつかむのだ！

■ハッキング・アドベンチャー　■価格¥6,900
■パイオニアLDC　■メモリーカード容量①
■発売中

生徒救出の手がかりは？ 校内の端末を探索しよう

江珂高校の生徒三十数名のいどころを発見し、テロリストの手から救出することがこのゲームの目的だ。プレイヤーはネットに接続して校内のノード（端末）をハッキングし、得られた情報を連絡のとれる由香に送信する。

収集した情報は、送信するまえに重要度を確認しよう。重要度「A」「B」の情報だけを送れば、女の子の残念そうな顔を見なくてすむ。しかし、テロリスト側もネットに侵入しており、時にはネットを切断するなどの荒技を使ってくる。新たな接続方法を見つけ出すなど、状況の変化に柔軟に対応することも必要だ。

可愛い「ナノ」で端末を次々とハッキングしていこう！

ハッキングに使われるプログラム「ナノ」にはＡＢＣの３タイプがあり、適合するナノはノードごとに異なっている。

だから、新しいノードに出会ったら、適合するナノのタイプとレベルを調べてからハッキングしよう。これを繰り返して、情報を収集していく。

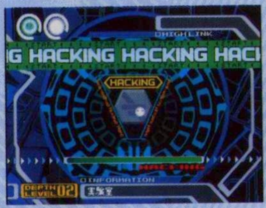
ときおりウイルスやプロテクトにハッキングを妨害されるが、何度も挑戦していればいつか成功するはず。ナノのレベルが上がればより確実！



▲まずは「RESEARCH」で、ハッキングに適合するナノを調べる。

▼適合するナノのタイプとレベルがわかれば、「HACKING」を実行。





▼ハッキングに成功すると「SCAN」が実行され、データが手に入る。



ナノは成長する

レベル１



レベル２



レベル３



▲ナノには３段階のレベルがあり、ハッキングを30数回成功させるごとにレベルアップしていく。すると、より重要なノードのハッキングが可能になり、ウイルスやプロテクトの妨害にも強くなる。

こんな情報も！



▲生徒たちのノードからは、プロフィールも手に入る。人によってはコスプレ写真も！

監禁、脅迫、爆破……テロリストから生徒全員を救えるか!?

生徒の個人情報を集めて情勢変化の先手を打とう

生徒たちをとりまく状況は、時間の経過につれ悪化していく。ネットワークへの侵入や有効な情報集めに手こずるほど展開が不利になり、ついにはバッドエンドが確定するのだ。

３ーＢやクラブサーバーを優先し、生徒の個人情報を早めに集めよう。

①事件の正体は



▲事件の第１報を伝えるニュース。由香も自分たちの置かれた状況をつかむ。

②代歩から連絡。だが……


▲代歩と古都海からもビジュアルフォンで連絡が入る。だがその直後、ふたりの前にテロリストが現われる！

▼手をつかまれ、連行される代歩たち。生命は無事だったものの、天井裏の排気口に閉じ込められてしまった。



③ネット切断。そして恵壬は

▼突然の警報。テロリストがネットを切断した。新たなアクセス方法は？




▲テロリストにつかまる恵壬。だが、彼はなぜか彼女を逃がす。

④ついにベイタワー爆破！

▼交渉はまとまらず、テロリストはついに態度を硬化。ベイタワーを爆破する。





▲理事長室のノードをハッキングするのはさすがに難しい。しかし、だからこそここには重大なデータが……!?

「思い出君」のバッテリー切れ防止法！

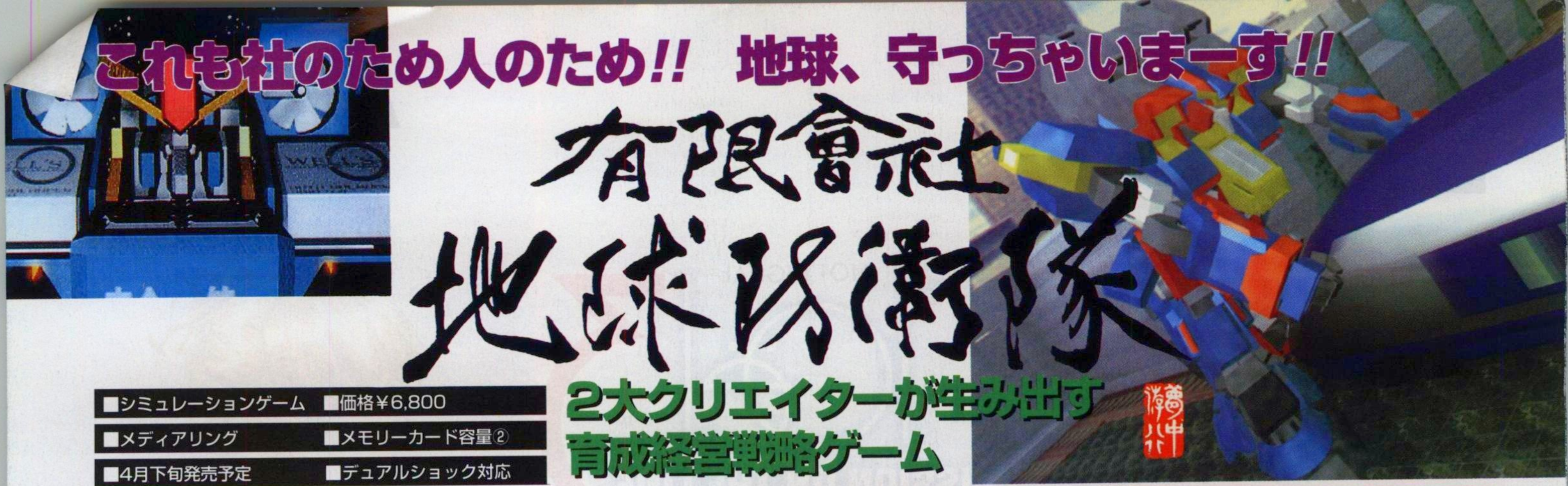
自走式飛行カメラ「思い出君」を使っていると、バッテリー疲労の警報が入る。このまま放っておけば、思い出君は停止してしまう。

だが、これを防ぐために予備バッテリーが起動できる。科学部のノードを一度ハッキングしたあと、バッテリーが切れる前にもう一度科学部で「RESEARCH」を実行すればよい。これで、校内調査のチャンスも増える！


◀この画面が出れば、思い出君は寿命延長だ。


PlayStation
Pioneer
NOT DiGITAL
NOëL 3™
MISSION ON THE LINE
NOW ON SALE
●SLPS-01895~7●価格¥6900(DISC3枚組・税別)
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice/.....and more
© 1998,1999 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

これも社のため人のため!! 地球、守っちゃいまーす!!



有限會社 地球防衛隊

2大クリエイターが生み出す 育成経営戦略ゲーム

■シミュレーションゲーム ■価格¥6,800
■メディアリング ■メモリーカード容量②
■4月下旬発売予定 ■デュアルショック対応

アイドルが平和を守る!! これも経営の一環だ!!

プレイヤーはとある保険会社の子会社に派遣されてきた社員として登場。ところが入社早々、そんな彼に本社から下ってきた命令は、非情そのもの、実現不可能な内容だった。「2年で100億円の利益をあげるなんてムチャクチャだ!!」しかしバイタリティあふれる社長はとっぴもない方法でこのピンチを乗り切ることを思いつく。

「巨大ロボットに乗ったアイドルに、災害救助をさせよう!!」

かくして前代未聞のプロジェクト『I計画』がスタートしたのだ…。



▶逆境にもめげず、バイタリティいっぱいのモトコ社長。とにかく元気だ。

『有限会社地球防衛隊』は会社経営とアイドルの育成、そして災害救助という"水と油"な要素が合体したシミュレーションゲームなのである。

地球防衛隊で不況をぶっ飛ばせ!!

かくしてプレイヤーは社内の女子社員をにわかアイドルに仕立て、彼女たちに芸能活動と災害救助活動を教えながら経常利益をあげてゆかねばならない。

おそらくだれもがそのタイトルから企画モノ、色モノっぽい印象を受けると思うが、ゲームをスタートさせるとそれは一変してしまう。社内の人間関係、アイドル候補たちとの恋模様、そして事件の陰に潜むドラマなどなど、ストーリーの密度に驚くはずだ。その秘密は制作スタッフにある。実は監修、演出を特撮映画などでおなじみの重鎮・実相寺昭雄が担当しているのだ。氏の簡潔でいて深みのある人間描写と、メカデザイン、美術設定を手がける小林誠の生み出すリアリティががっちりとかみ合い、荒唐無稽な物語に息吹を与えている。またゲームの中の世界とはいえ、自分たちの知恵と行動力で窮地を生き抜いていこうとする『地球防衛隊』の社員たちの姿は清々しい。このソフトで強くたくましい心を取り戻そう!!



◀テレビでその活動を報道されて、会社は人気急上昇。よし、この調子でGO!!

ゲームの前に知っておこう

監修 演出 実相寺昭雄というひと

1937年生まれ。演出家。テレビ、映画、舞台など多方面に渡って活躍中。著書多数。『ウルトラマン』『ウルトラセブン』の監督としても有名だ。今回このゲームでは監修、演出、そしてタイトル文字を手がけている。独特のカメラワークと人間の暗部をえぐり出すような演出が魅力。

美術設定 メカデザイン 小林誠というひと

1960年生まれ。オリジナルメカや世界観を3D化するアーティスト。イラストレーターとしても活躍中。今回のプロジェクトでは美術設定、メカデザインを担当。「実際に動きそうな、つくれそうな」ロボットや救助メカを描いている。プロモーション用のジオラマや立体物も氏の手によるものだ。

がんばれアイドル班!

G.E.O お役に立ちます

プレイヤーは「アイドル班」の班長となり、アイドル候補生になった女子社員たちを束ねて、各種の訓練を施す立場にある。また営業戦略もまかされていて……って、ようするに雑事全般をやらされているワケだ。ここではゲームの要となる育成～実戦の流れを簡単に追ってみた。

1 まずは人材を確認

向き、不向きを見極めることも大切だ

初期は3人のアイドル候補もストーリーが進むに連れ、次第に増えてゆく。当然、活動のほうも得手不得手がはっきりするので、まめに仕切ってあげないと効率の良い営業活動を展開できない。気配り第一である。

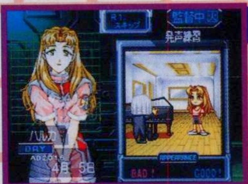


▶たくさんいるとそれだけ収益をあげやすいが、維持費もかさむということを忘れずに。適材適所が合い言葉。

2 後方にて訓練、訓練!!

これも社のため世の太平のため

何しろ「可愛い女の子がロボットに乗って災害救助」をするのがウリの会社なので、ただ営業スマイルができるだけではダメ。アイドルになるためのレッスンと操縦訓練、実地演習を並行して行なわなくてはいけないのだ。



アイドル系訓練

◀踊り、歌唱、演技など、芸の道は1日にしてならず、を実感させられる。



救助系訓練

▶操縦訓練から実際の演習まで、体をはって覚えなくてはならない。

3 最前線にて勤労、営業etc

2足のワラジはつらいけど…

事件、事故が起きたら出動だ!! 無事に解決できれば会社の評判が上がり、芸能活動の宣伝にもなる。ミッションがないときはコンサートなどでコツコツ稼ごう。





営業も並行して

▼人気が出てくるとコンサートの収益も莫大な額に。つらいレッスンの見返りは必ずあるのだ。



めざせ経常利益100億円


PlayStation
空想科学シミュレーション・ゲーム、新登場!!
有限會社
地球防衛隊
—有限会社 地球防衛隊—
監修・演出・タイトル文字
実相寺昭雄
メカニックデザイン・美術設定
小林誠
ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI
Wチャンス付
封入特典あり!!
'99年4月発売予定
●プレイステーション専用ソフト 予価:6,800円(税抜)
■周辺機器:デュアルショック対応
■メモリーカード:2ブロック固定 SLPS 02024
制作総指揮:
EARTH DEFENDERS CORP.
発売元:
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング 〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
℗地球防衛隊 ©1999 MEDIA RINGS CORPORATION ©1999 JAPAN ART MEDIA
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
(有)地球防衛隊 最新情報が満載!
●テレホン・サービス:TEL.03-5474-8647
●(有)地球防衛隊ホームページ:
http://www.tokyo-city.co.jp/

東京崩壊の危機を君は救えるか!?

闇吹く夏
〜帝都物語ふたたび〜





世界各国が異常気象に見舞われた1999年の夏、東京も長雨によって未曾有の危機にさらされていた――この世紀末的危機を君は救えるのだろうか!? 発売直前となる今月は物語の中心"忘れられない７日間"を徹底チェックしていこう。

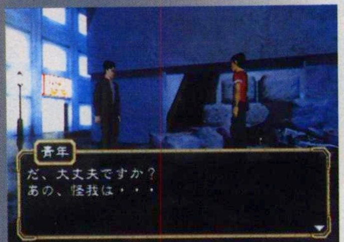
- ■フースイ・アドベンチャー ■価格¥5,800
- ■ビー・ファクトリー ■メモリカード容量①
- ■4月8日発売 ■デュアルショック対応（振動のみ）

帝都・東京を舞台に荒俣ワールドが始動する!!

東京を舞台に、日常的な「表世界」と邪気が満ちる「裏世界」を関連づけた独特の世界観を持つ本作。東京崩壊を企てる陰謀を、主人公・木村ヒロシは防ぐことができるか!? なお、荒俣宏氏の名著『帝都物語』で活躍した黒田茂丸の孫、風水師・黒田龍人が登場するなど、原作との関連性も深い。



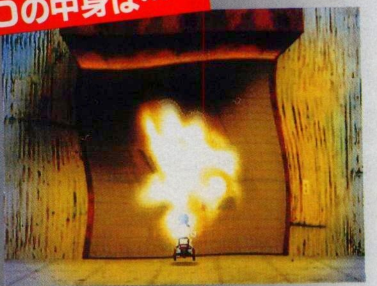
▶現代においても東京の守り神と称される平将門。これは彼の怨念なのか!?



▲龍人とヒロシの出会いのシーン。ここから"忘れられない７日間"の物語が始まるのだった……。

[１日目]そのMOの中身は…

龍人の落としたMOをヒロシは家のパソコンで起動する。すると、突然、首のない落武者が出現!! 最初のストーリーとなる１日目で、まず基本操作をマスターしよう。ここでのポイントは、山下製作所の「裏世界」。ヒロシは鬼に対抗する手段を持たないので、攻撃を避けつつ２階のベランダへ向かおう。ここから現世へと戻れる。



▲山下製作所で洋子が「裏世界」の扉を開く。なお、ここでは携帯電話（セーブなど）は使用できない。

[２日目]謎の陰陽師　神内

気の流れを調べるソフト「シム・フースイ」の完成に協力するヒロシは、その足を厳遠寺へと向ける。ところが、ここでもまた「裏世界」への扉が開かれることになってしまう。

古地図を探すために猫を風呂場の天井に上げるシーンが、「裏世界」に引き込まれてしまうきっかけとなる。奥にある書斎で「蔵の鍵」を取り、蔵へと進もう。書斎隣にある美和の部屋は、「裏世界」では開いているので、体力が少ないときは、ここで回復しよう。



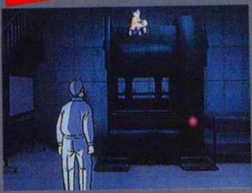


▶厳遠寺の蔵のなかで、式神を自由自在に操る神内と出会うシーン。偶然「裏世界」へ迷い込んだヒロシに対して、彼はいかにしてここに来たのだろうか。いくつもの謎を含みながらストーリーは進行していくのだ。

[３日目]黒田の結界

古地図を手に入れ、龍人と連絡をとるうちに東京に結界が張られていることを知るのだが……。

"鬼ごっこ"しているときの洋子の一撃はかなり大きい。絶対に避けるように。





▲ジュンは洋子のために「ぬいぐるみ」を捨ててしまう。

[４日目]邪気に満ちた厳遠寺



▲「烏眼鏡」を蔵で手に入れたら、納骨堂へ向かおう。これで、通常では見えない鬼を確認することができる。



封印が解かれた厳遠寺へ向かったヒロシは、神内と「裏世界」で再会。重要アイテム「八卦鏡」は一度に３回しか使えない。危なくなったら「表世界」へ戻って体力を回復しよう。

[５日目]病院の異変

舞台は変わり、今度は宇田川病院に異常事態が発生。患者、医者を問わず、第２次世界大戦の日本兵のような言葉づかいで話し出すのだが……。「表世界」と「裏世界」を行き来することが多いストーリー。「裏世界」へは、猫と「お札」が必要になってくる。猫は１階のレントゲン室、「お札」の場所は美和が知っている。キーポイントとなる人物「シズ」は、１階の中庭に居る。会話するにはジュンの協力が必要だ。





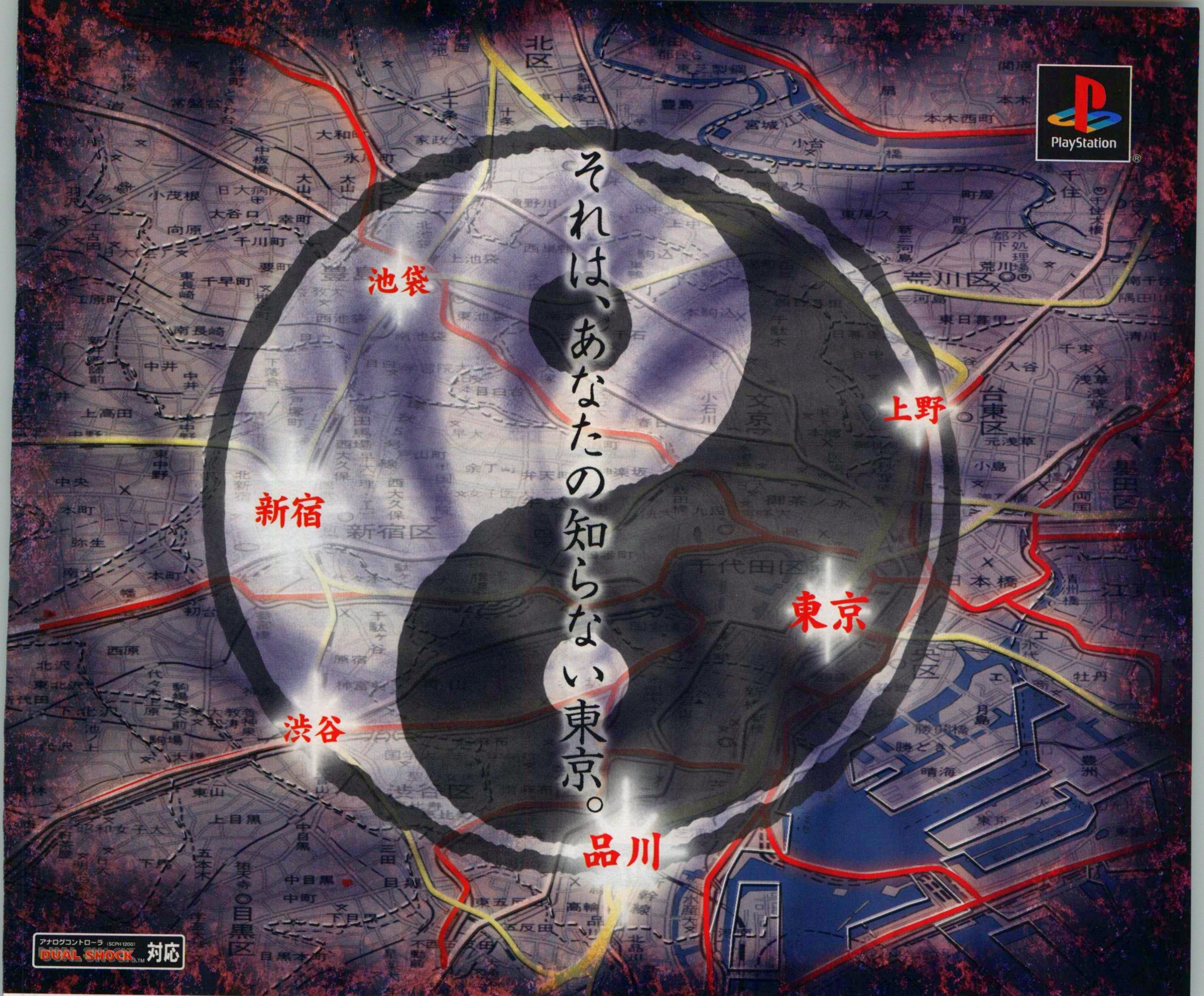
◀裏人との会話では「キンモクセイ」「シズさんの人形」「ライター」などのアイテムを使って物語を進めていこう。

6日目以降の展開

舞台は、金鶏社の野望を追った龍人が向かった韓国へと移る。このあと龍人の活躍によって「シム・フースイ」は完成する。一方、東京では霊石を奪われたヒロシが最後の決着をつけるため地下に向かっていった。







フースイ・アクションアドベンチャー

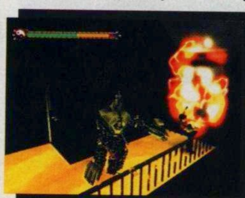
闇吹く夏

帝都物語ふたたび

世界的異常気象が襲い来る1999年夏。
主人公•木村はふとしたきっかけで、恐ろしい事件に巻き込まれる。
狂い始めた東京の風水、それを蝕む「裏世界」の謎とは。
モデルは実在する東京の街。そのリアルな設定が、
何げない日常に潜む未体験の恐怖を、いま呼び寄せる！



現在は使われない地下鉄駅や無人地下街など、知られざる東京もリアルに再現



日常の「表世界」と邪気が渦巻く「裏世界」のバランスの乱れが怪事件を招く



狂った風水の謎が解き明かされるにつれ、東京を崩壊に導く陰謀が明らかに



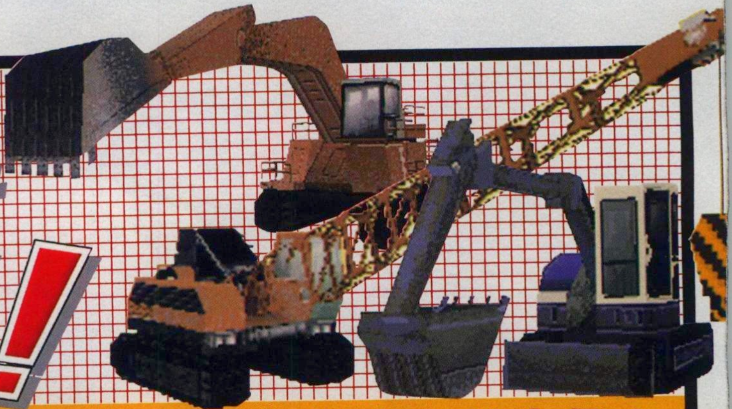
「開運風水ピンバッチ」プレゼントキャンペーン！
ゲームの内容にちなんだ、四色の陰陽マークのピンバッチをプレゼント。
※詳しくは商品封入の応募ハガキをご覧下さい。

風水小説の大家、荒俣宏の世界がゲームで蘇生する！

1999年4月8日発売予定
価格5,800円（税別）

株式会社ビー・ファクトリー
東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル
〒107-0062 TEL.03-3403-4343

トミカタウンをつくろう！



ショベルカーとクレーン車でトミカタウンを完成させよう！

建設機械を運転してトミカタウンをつくり上げるシミュレーションゲームが登場！　工事現場で働く気分を存分に味わってみよう。

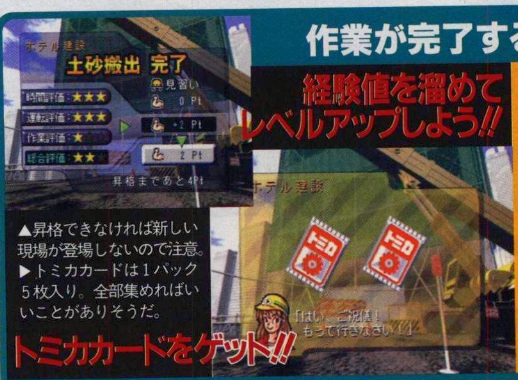
■建設機械運転シミュレーション　■価格¥5,800
■トミー　■メモリーカード容量①
■発売中

めざせ現場監督！　経験をつんでステップアップ

人気玩具「トミカ」の街を舞台に、建設機械を使用して開拓をしていく。「トミカ」とは来年30周年を迎える人気玩具。コレクション性、箱庭的な楽しさで多くのファンを魅了している。『トミカタウンをつくろう！』ではこの「トミカ」をモデルとし、本格的な運転シミュレーター的要素を含んだ内容となっている。

初めは建機オペレーター見習いだが、オペレーター、重機副主任、重機主任、現場助監督とステップアップして現場監督をめざすことが目的だ。使用できる重機はショベルカーとクレーン車の2種類だが、レベルが上がれば新たな重機も増えていく。ショベルカーは最大3種類、クレーン車は最大2種類まで操作可能。マップ上にはいくつかのステージ（工事現場）が用意されており、作業内容や工程も様々だ。さらに、デュアルショックコントローラを使用することにより、さらにリアルに建機を操作することができる。リアルさを追及したため、ゲーム性といった意味では若干薄い。しかし建機ファンならずともつい熱くなってプレイしてしまう不思議な魅力を持っている。

作業が完了すると…!?



経験値を溜めてレベルアップしよう!!

作業を完了すると、時間・運転・作業の内容について評価され、トミカカードがもらえる。評価によってはポイントがもらえ、昇格することも可能である。

▲昇格できなければ新しい現場が登場しないので注意。
▶トミカカードは1パック5枚入り。全部集めればいいことがありそうだ。

トミカカードをゲット!!

新しい作業&重機が増えていく!!



作業後の評価によって昇格すると新たな作業と重機が増え、これによって作業にもバリエーションが出てくる。土を掘る、鉄骨を吊すといった動作に加え、植栽やシンボル設置といった華やかな作業もできるようになっていく。

まずはふたつの重機を使いこなそう！

すべての作業はショベルカーとクレーン車で成り立っている。これらの重機の操作を覚え、上手に操作ができるようになるのがこのゲームを解く鍵となる。それぞれの役割を把握してスムーズに作業を進めるようにしよう。

ショベルカー

土を掘って目的の場所まで運ぶのがショベルカーの主な仕事となる。それぞれブーム・アーム・バケットと呼ばれる部分があり、その3点を操作して動作が行なわれる。





1 ブーム
重機へとつながりアームを支える関節。掘りたい場所の深さと位置の調節はここで行なおう。

2 アーム
バケットを支える第2関節だ。バケットと組み合わせて使用することで、土を掘ることができる。

3 バケット
アームの先端にあるシャベル状のもの。これを操作して対象となる土をすくい土を置くときは逆の動作を行なう。

クレーン

目標のものにフックをかけ、指定の場所まで吊り下げて運ぶことがクレーンの仕事。ブームとフックの2点を操作する。対象と垂直になるようにブームを調節することが大事だ。





1 ブーム
フックを吊す支柱部分。ショベルカーのように関節はなく、また長さがあるので移動には注意したい。位置の調節のために操作する。

2 フック
フックを下ろし、座標を合わせながら対象まで近づけて引っかけよう。逆の操作で下ろすことができる。

  インターネットHPアドレス　http://www.tomy.co.jp/ps/tc/TopPage.htm


PlayStation
ゲッターロボ
GR計画、始動。
初代「ゲッターロボ」から「真ゲッターロボ」、さらに・・・。
ついに動き出したゲッターロボ・ゲーム化プロジェクト。
多くのファンが待ち望んでいた、
ゲットマシン合体シミュレーターも搭載し、
超弩級のシミュレーション・ゲームが
いよいよそのベールを脱ぐ!!
ゲッターロボ
大決戦!
大迫力の3D
バトルシーン!
戦略性が重要な
フィールド・マップ!
大迫力3Dフルポリゴンの
合体シミュレーター!!
夏発売予定
シミュレーションRPG+合体シミュレーター　デュアルショック対応予定
予価:¥6,800(税抜)
©1999 ダイナミック企画　©1999 バンダイビジュアル・テクノソフト

News　Event　Info.　Goods　CD

Catch Up Hyper!!

PS周辺最新ニュース&インフォメーション

Goods 『XI [sái]』の"アクイちゃん"がキャラクターグッズになって登場！

●ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCEのユーザーアンケートで「クラッシュくんのつぎにグッズにしてほしいキャラは？」の問いにダントツ1位を獲得、現在発売中の「ストラップ」も大人気の"AQUIちゃん"シリーズに、この春ニューグッズが続々と登場！　4月以降はキディランド、東急ハンズ、銀座博品館などの一部の店舗では特別コーナーも設置されるので、さっそくチェックしてみよう!!



AQUIちゃん ストラップ

蓄光のサイコロに座った「AQUIちゃん」と、ノーマルタイプの「AQUIちゃん」の2体のマスコットがついた可愛い携帯ストラップ。キディランド各店、ヨドバシカメラ、イトーヨーカドー、その他量販店にて発売中。（リーメント／価格各¥880）



AQUIちゃん デスクトップキャラクター（CD-ROM）

デスクトップマスコット、スクリーンセイバー、壁紙集、アイコン集を収録した「AQUIちゃん」のCD-ROM（Windows95&98対応）がついに登場（初回生産分はミニ・マウスパットつき）。PCショップ、レコード店、書店、家電量販店で発売中。（SME・インターメディア／価格¥1,800）

AQUIちゃん シャープペン

勉強や仕事がもっと楽しくなりそうな「AQUIちゃん」のカラフルなシャープペン。おそろいのメモやシールも発売されるのでセットで使いたい。全国の百貨店、ファンシー雑貨店で4月上旬発売予定。（プラルト／価格各¥400）





AQUIちゃん ぬいぐるみ

どこに置いても愛らしい、全長16cmの「AQUIちゃん」。キディランド、銀座博品館ほかで4月中旬発売予定。（SCE／価格各¥1,500）



Ⓐ



Ⓑ

AQUIちゃん Tシャツ

SCEのホームページ『GARAGE』（http://www.scei.co.jp/）でのみ販売される通販限定Tシャツ（4月中旬通信発売予定）。夏に向けて欲しい1枚。（SCE／価格A¥3,800・B¥3,300）



クラッシュ・バンディクー 携帯ストラップ

「クラッシュ・バンディクー」シリーズの最新グッズは、ゲーム中の場面を表情豊かに再現した「クラッシュ」と「ココ」の携帯ストラップ。ファンシーショップ、玩具店、その他量販店にて発売中。（ジュンプランニング／価格各¥780）

ムームー星人 携帯ストラップ

あの「ムームー星人」がストラップになって登場！　スタンダード1体&ぶらさがりタイプ2体の計3体つき。キディランド各店、ヨドバシカメラ、イトーヨーカドー、その他量販店にて発売中。（リーメント／価格各¥780）



News ナムコ新作アーケードゲームは学園クイズ!?『恋愛クイズ ハイスクールエンジェル』登場

●ナムコ　●近日稼動予定



窪岡氏の美麗グラフィックを見よ！

『子育てクイズ マイエンジェル』シリーズでおなじみ、ナムコのクイズゲームに新作が登場。クイズに答えてパラメータをアップさせ、4人の女の子との学園生活、そして恋愛を楽しむのがこの『恋愛クイズ ハイスクールエンジェル』だ。基本的なルールは『マイエンジェル』と同じで、答えたクイズのカテゴリーにより主人公の「まじめ」「色気」「おたく」「わんぱく」のパラメータがアップ。それぞれのパラメータに応じて4人の好感度が上がっていくという仕組みだ。キャラクターデザインは『ルナ』シリーズなどで知られる窪岡俊之氏。キャラクターアニメーションにも力が入っているので、数多く挿入されているイベントシーンなど、ファンは必見！　また、クイズ自体にも「授業クイズ」「対面クイズ」「テスト」「絵問題」など様々なモードが導入されており、クイズゲームファンへのアピールもバッチリ。3年間の高校生活中に、キミは意中の彼女から告白を受けることができるか!?

Event 『フェイバリットディア』MUSIC CD発売記念イベント開催！

●NECインターチャネル　●'99年4月4日・11日開催



新 千恵子　有島 もゆ　木下 尚紀　安田 美和

『フェイバリットディア』のMUSIC CD発売記念イベントが4月4日（大阪）・11日（東京）に開催される。当日は、出演声優（写真上・大阪会場は有島もゆさんのみ出演）による握手会ほか盛りだくさんの内容を予定。『フェイバリットディア』ファンは、この機会をお見逃しなく！　イベント詳細、参加方法は右のとおり。

【大阪／4月4日（日）12：00開始（予定）】
■場所／アニメイト三宮店
■内容／アーシェ役・有島もゆさんによる握手会
【東京／4月11日（日）13：00開場・14：00開演】
■場所／秋葉原ヤマギワソフト館
■内容／新千恵子さん、有島もゆさん、木下尚紀さん、安田美和さんらによるトーク・抽選会・握手会を予定。

東京・大阪の各イベントの入場方法／『キャラクター・ソング・ファイルス』[Ⅰ]&[Ⅱ]のいずれかのCDをを下記の各ショップで予約、または先着順で購入された方100名に整理券（握手券）を配布します。
●東京……ヤマギワソフト館・アニメ館・C館
●大阪……アニメイト阿倍野ベルタ・高槻・三宮・姫路・布施・京都・川西・境東・京橋・奈良の各店

Info. TSUTAYA春のキャンペーン実施中!!

●カルチュア・パブリッシャーズ　●応募締切／'99年4月30日（消印有効）



これが、TSUTAYA特製の『ウンジャマ・ラミー』Tシャツ。バックプリントにも注目！

TSUTAYAでPSソフト『ウンジャマ・ラミー』（SCE）を購入した方のなかから、抽選で1000名に、TSUTAYA特製『ウンジャマ・ラミー』Tシャツをプレゼント！　キャンペーンの詳細は全国のTSUTAYA店頭まで。

Goods デジキューブが『チョコボ』『サガフロ』グッズを発売！

●デジキューブ　●発売中

「チョコボの不思議なダンジョン2 シールブック」（価格¥1,200）や「サガ フロンティア2 ポストカードブック」（価格¥1,000）など、『チョコボ』『サガフロ』グッズがデジキューブから新登場。お求めは提携コンビニ各店で。



本誌P.121に掲載の『チョコボレーシング ポストカードブック』（価格¥1,000）も発売中。

Info. 激レア『R4』フラッグ当選者発表!!

●ナムコ



本誌3月号で行なったナムコ・ソニマガ対決。結果、ソニマガチームが勝利し、世界に数枚しか存在しない『R4』フラッグをゲット！ 多数ご応募いただいたなかから、愛知県・近藤洋介さんが当選。おめでとう！

Event 『NEO・GEO DJ Station LIVE '99』が早くもCD化！

●SNK

3月12日に開催されたSNKのライブイベントが、早くもCD・ビデオ・LDになって登場！ CD（価格¥3, 200）は5月19日発売、ビデオとLD(価格各¥4,800）は6月2日発売。



Info. 『モンスターファーム』4月3日TV放映スタート！

●テクモ ●CBC/TBS系全国26局ネットで毎週土曜日7:30〜8:00放送



©TECMO,LTD.1997,1999

新作『2』も大人気の『モンスターファーム』が、4月3日からTVアニメでスタート！（番組名は「モンスターファーム〜円盤石の秘密〜』)。4月から「少年ガンガン」でコミック連載も開始!!。

Info. 勇者シリーズ10周年メモリアルキャンペーン

●タカラ ●応募締切/'99年5月31日（当日消印有効）

抽選で100名に「新勇者バーンガーン」と「ガオガイガー」がデザインされた「最強タッグフォトスタンド」が当たるキャンペーンを実施中！ 詳しくは店頭ポスター等をご覧ください。



イラスト 寺岡巌

Info. 『マリオネットカンパニー』予約&初回特典は？

●マイクロキャビン ●5月20日発売



答えは"着せ替え"。予約特典の制服を重ねて楽しめる「セルカード」と、初回特典の「素体＋着せ替え」がセットで楽しめるという内容。コレクター必見！ ※写真は一例です

Info. 『ジーワンジョッキー』オープンキャンペーン

●コーエー ●応募締切/'99年4月30日（必着）

『ジーワンジョッキー』発売記念オープンキャンペーン実施中！ クイズに答えて応募すると、抽選で現役スター騎手サイン入りグッズほか、豪華賞品をプレゼント。詳しくは、店頭ポスター等をご覧ください。



©1999 KOEI CO.,LTD.

Music & Visual

CD ●ゲーム関連のおすすめミュージックCD

『チョコボレーシング 〜幻界へのロード〜 オリジナル・サウンドトラック』

●デジキューブ（スクウェアソフト） ●発売中 ●税抜価格¥1,942



オリジナル音源を全曲完全収録し、さらに『ファイナルファンタジー』Ⅰ〜Ⅷのオリジナルアレンジ曲と新曲6曲をミックス。リアレンジ&プロデュースを伊藤賢治が担当。

◇優しいメロディーと切ない歌詞が印象的な「心のたからばこ」は必聴。

『バスト ア ムーブ2 〜ダンス天国MIX〜 オリジナル・サウンドトラック』

●イーストウエストジャパン ●4月21日発売 ●税込価格¥2,940



モーリス・ホワイト、福富幸宏、DJ HASEBE、あんじ、COSA NOSTRAといった豪華ゲスト陣が参加。各ゲームキャラのテーマ曲を中心に計14曲を収録。聴きごたえあり。

◇初回プレス分のみ『バスト ア ムーブ』特製ステッカーを封入。

『pop'n music orijinal soundtrack』

●コナミ/キングレコード ●発売中 ●税込価格¥1,835



アーケード、コンシューマ版で人気の『ポップンミュージック』のサントラがついにリリース。ボーナストラック1曲を含む全24曲を収録。聴いてハマれるポップンワールド！

©1999 KONAMI ©1999 KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT

『GUITAR FREAKS ORIGINAL GAME SOUND TRACK』

●コナミ/キングレコード ●発売中 ●税込価格¥2,243

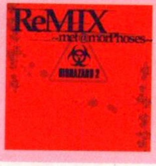


『ビートマニア』『ポップンミュージック』『DDR』に続く、コナミ・サウンドシミュレーションの最新作『ギターフリークス』が早くもサントラ盤で登場！ アレンジVer.も収録。

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『BIOHAZARD 2 ReMIX〜met@morPhoses〜』

●セルピュータ（カプコン） ●4月21日発売 ●税込価格各¥1,470

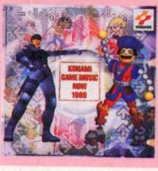


『バイオ』ファンなら聞き覚えのあるおなじみのメロディが、人気DJ・ピストン西沢のリミックスでダンスビートにのって炸裂！「ゲームショウ」限定販売でLP盤もリリース。

◇ピストン西沢氏はJ-WAVEグルーヴライン、TVK「音楽キング」で活躍中。

『KONAMI GAME MUSIC NOW 1999』

●コナミ/キングレコード ●4月16日発売 ●税込価格¥2,243



コナミゲームミュージックの最新ベストセレクションが登場。アーケードからコンシューマまで13のゲームタイトルから全46曲を収録。コナミファン必携、おすすめの1枚。

©1999 KONAMI ©1999 KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT

『フェイバリットディア オリジナル サウンドトラック』

●NECインターチャネル/キングレコード ●発売中 ●税込価格¥3,059



勇者の育成、敵を討伐させる戦略、物語を楽しむRPGの3つの要素が楽しめる『フェイバリットディア』のゲームBGM音源、全33曲を完全収録したサウンドトラック。

©NEC Interchannel,Ltd. ©SOFIX

『フェイバリットディア キャラクター・ソング・ファイルス』［Ⅰ］［Ⅱ］

●NECインターチャネル/キングレコード ●発売中 ●税込価格各¥2,854



©NEC Interchannel,Ltd. ©SOFIX

『フェイバリットディア』のキャスティングオーディションに合格した声優16人が、8人に分かれて各キャラクターソングを収録！［Ⅰ］と［Ⅱ］の2枚同時発売。

『雪割りの花』ザ・ドラマCD

●SPE・ビジュアルワークス ●発売中 ●税込価格¥2,548



「きくドラ」シリーズ第4弾『雪割りの花』は、主人公「香織」が第2次世界大戦のまっただ中にタイムスリップ。ゲーム本編とは全く異なる状況設定、ストーリーが楽しめる。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

『DNCING BLADE かってに桃天使Ⅱ 〜Tears of Eden〜 ボーカル&サウンドファイル』

●コナミ/キングレコード ●発売中 ●税込価格¥2,854



『DNCING BLADE かってに桃天使Ⅱ〜Tears of Eden〜』の新エンディングテーマ「Tears of Eden」ほか、オリジナルサウンドを完全収録！

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER/©KONAMI. KYOTO ANIMATION.

どきどきポヤッチオ音楽絵本『プエルコルダン Pの物語』

●キングレコード ●発売中 ●税込価格¥2,854



ゲーム中で使用されたBGMのほか、豪華女性声優陣が演じるミニドラマなどを収録。ブックレットには近藤敏信のひとりごと、宮村優子をはじめとした声優インタビューも掲載。

©1999 KING RECORDS/TOSHINOBU KONDO

『foie gras』／Poe et Moe

●SPE・ビジュアルワークス ●発売中 ●税込価格¥3,059



氷上恭子、池澤春菜のふたりがユニット名「Poe et Moe」でボーカル・アルバム『foie gras』（ふぉあぐら）をリリース。「ラジオ・ジュテーム」OP&EDテーマも収録。

◇『ディスク・ジュテーム…2』も好評発売中！

読者モニター大募集!! "史上最大のカードゲームチューンアップ大作戦"「セプター」50組を大募集!!



50組100名様

5月1日発売の『カルドセプト エキスパンション』の発売を記念して、本誌読者のなかからトレーディングカードゲーム『カルドセプト』のモニター計50組100名を大募集！ ご希望の方は、官製ハガキに（応募者2名それぞれの）郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、電話番号、年齢、性別、職業を記入のうえ、〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル（株）メディアファクトリー カルドセプト「史上最大のカードゲームチューンアップ大作戦」『HP⑤』事務局 モニター希望係までご応募を。締切は4月20日（消印有効）。※写真はイメージカードです

HYPER HOME PAGE vol.27

[リーダーズ・ボイス]――みんなでつくる読者ページ

幕張メッセで行なわれた「東京ゲームショウ'99春」も、大盛況のうちに幕を閉じました。そこで発表されたゲームタイトルが、今後このコーナーでどういった動きをみせるのでしょうか？　要注目です!!

今月の読者ランキング

ハイパープレイステーション読者のみなさまから送られてくるアンケートハガキをもとに、編集部が独自に集計したソフト人気ランキングのコーナー。あなたの1票が、このランキングを変える!?

あなたの欲しい新作ソフトBEST20

1 ↑ **ドラゴンクエストⅦ**
（RPG／エニックス／発売日未定）



今回は新しい画面写真が登場し、徐々に姿を現わしてきた本作。だがいまだ全貌は霧の中だ。そこで次号から、本誌スタッフが『ドラクエⅦ』の内容を大予想！　乞うご期待!!

ポイント 520P

2 初 **グランツーリスモ2**
（レース&カーライフシミュレーション／SCE／今夏発売予定）



前号の本誌で第1報が掲載されるや、たちまち2位で登場！　レースゲームの金字塔といえる作品の続編で「フェイバリット～」の常連だけあって期待のほどがうかがえますね。

ポイント 382P

3 ↑ **サガ フロンティア2**
（RPG／スクウェア／4月1日発売予定）



『FF』シリーズと双璧をなすスクウェアの大作も、もうすぐ発売。新戦闘システム「デュエル」の緊張感と、自由度が高いフリーシナリオを堪能しよう。

ポイント 348P

4 ↑ **電車でGO！2**
（電車運転ゲーム／タイトー／発売中）



発売月というだけあって、前回の12位から大幅ジャンプアップ！　待たされたぶんだけ、期待も大きかったようです。本誌でも早速攻略記事でフォロー。ぜひ役立ててください。

ポイント 238P

5 ↑ **トゥームレイダー3**
（3Dアクションアドベンチャー／エニックス／発売中）



こちらも発売ずみの『トゥーム3』。インドのステージ3からサウスパシフィックアイランドのステージ2まで攻略しているので、冒険に詰まったら本誌攻略記事をご覧あれ。

ポイント 170P

6 → **ファイナルファンタジーコレクション**
（RPG／スクウェア／発売中）

SFC時代に発売された『FF』シリーズ3作品をこの1本に！しかも単なる移植にとどまらず、オープニングやエンディングでCGムービーを見ることもできる!!

ポイント 162P

7 ↓ **エースコンバット3　エレクトロスフィア**
（ドラマチックフライトシューティング／ナムコ／'99年発売予定）

戦闘機に乗り込み、敵機を撃墜する爽快感を得られる『AC3』。今回は前作から採用しているマルチシナリオ風ストーリーがより深化し、劇的な作品になりそう。

ポイント 154P

8 ↑ **ウンジャマ・ラミー**
（リズムアクション／SCE／発売中）

ラミーちゃんはレフティ、そして対戦や協力プレイで登場するウラミーはオーソドックス。ふたり並ぶとギターの向きが左右対称。ホントに鏡合わせみたい！

ポイント 127P

9 初 **ペルソナ2　罪**
（RPG／アトラス／今夏発売予定）

3年間の沈黙を破り、『ペルソナ』シリーズが帰ってくる!!　黛ゆきの以外、前作に出ていた主要キャラはどれくらい本作に絡んでくるのか？　続報に期待！

ポイント 113P

10 ↑ **SILENT HILL**
（ホラーアドベンチャー／コナミ／発売中）

本格派ホラーアドベンチャーである本作。怖いモノは全くダメな私は、少しでも和らげるため "静かなる丘" 略して "静岡" なんて呼んで紛らわせています。

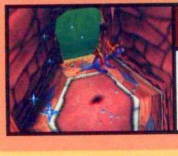
ポイント 110P

順位	動向	タイトル	ポイント
11	↑	チョコボレーシング～幻界へのロード～（レーシング／スクウェア／発売中）	77P
12	初	スパイロ・ザ・ドラゴン（3Dアクション／SCE／4月1日発売予定）	75P
13	初	サウンドノベル・エボリューション1　弟切草～蘇生篇～（サウンドノベル／チュンソフト／発売中）	72P
14	↑	ワールドスタジアム3（野球ゲーム／ナムコ／4月8日発売予定）	68P
15	初	Dance Dance Revolution（ダンスシミュレーション／コナミ／4月10日発売）	64P
16	→	ジョジョの奇妙な冒険（対戦格闘／カプコン／今夏発売予定）	59P
17	初	ギャロップレーサー3（3Dジョッキーレース／テクモ／発売中）	56P
18	初	デビルサマナーソウルハッカーズ（RPG／アトラス／4月8日発売）	52P
19	初	GLOBAL FORCE　新・戦闘国家（シミュレーション／SCE／発売中）	47P
20	初	バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX（ダンスゲー／エニックス／4月15日発売予定）	44P

あなたが選ぶフェイバリットソフトBEST20

順位	動向	タイトル	ポイント
1	初	ファイナルファンタジーⅧ（RPG／スクウェア）	578P
2	↓	ファイナルファンタジーⅦ（RPG／スクウェア）	230P
3	→	グランツーリスモ（レース&カーライフシミュレーション／SCE）	212P
4	初	モンスターファーム2（モンスター育成シミュレーション／テクモ）	195P
5	↓	バイオハザード2（サバイバルホラー／カプコン）	136P
6	↓	R4-RIDGE RACER TYPE4-（3Dレーシングゲーム／ナムコ）	128P
7	↓	テイルズ オブ ファンタジア（伝説のRPG／ナムコ）	119P
8	初	アーマード・コア　マスターオブアリーナ（3D戦闘メカシミュレーター／フロム・ソフトウェア）	111P
9	→	クラッシュ・バンディクー3（3Dアクション／SCE）	103P
10	初	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～（架空世界体験シミュレーション／リバーヒルソフト／発売中）	88P
11	↓	ストリートファイターZERO3（対戦格闘／カプコン）	76P
12	↓	メタルギア ソリッド（戦術諜報アクション／コナミ）	75P
13	↓	ゼノギアス（RPG／スクウェア）	71P
14	→	ダービースタリオン（シミュレーション／アスキー）	67P
15	↓	幻想水滸伝Ⅱ（RPG／コナミ）	64P
16	→	モンスターファーム（モンスター育成シミュレーション／テクモ）	60P
17	↓	バイオ ハザード（サバイバルホラー／カプコン）	57P
18	↑	スターオーシャン　セカンドストーリー（RPG／エニックス）	51P
19	↓	エアガイツ（3D対戦格闘アクション／スクウェア）	48P
20	↓	鉄拳3（3D格闘アクション／ナムコ）	42P

今月の注目ソフト



12 スパイロ・ザ・ドラゴン

ドラゴンキッズのスパイロくんが飛んで走って火を吐いて3D空間を自由に動きまわるアクションゲーム。

今月の注目ソフト



1 ファイナルファンタジーⅧ

発売後、フタを開けて見ればやっぱり「フェイバリット～」でトップ。見事『Ⅶ』とのワンツーを達成！

データ協力・TVパニック

今月の売り上げBEST20

ゲーム専門店・TVパニックの協力により、2月1日～3月7日までの売り上げを集計してあります。なお、各タイトルの順位変動は、ハイパープレイステーション4月号との比較によるものです。

順位	変動	タイトル	本数
1	初	ファイナルファンタジーVIII (RPG／スクウェア／2月11日発売)	98,819本
2	初	モンスターファーム2 (モンスター育成シミュレーション／テクモ／2月25日発売)	18,355本
3	初	宇宙戦艦ヤマト (リアルタイムシミュレーション／バンダイ／2月4日発売)	9,342本
4	↓	「SIMPLE1500シリーズ」Vol.1 THE麻雀 (麻雀／カルチュア・パブリッシャーズ／'98年10月22日発売)	8,080本
5	初	アーマード・コア　マスターオブアリーナ (3D戦闘メカシミュレーター／フロム・ソフトウェア／2月4日発売)	6,916本
6	→	beatmania (DJシミュレーション／コナミ／'98年10月1日発売)	4,569本
7	↑	バスランディング (バスフィッシングシミュレーション／アスキー／1月14日発売)	4,325本
8	初	トゥームレイダー3 (3Dアクションアドベンチャー／エニックス／3月4日発売)	3,857本
9	初	SILENT HILL (ホラーアドベンチャー／コナミ／3月4日発売)	3,792本
10	↓	beatmania　APPEND 3rd MIX (DJシミュレーション／コナミ／'98年12月23日発売)	3,510本
11	↓	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！　世界一周～ (3Dアクション／SCE／'98年12月17日発売)	3,115本
12	初	デジモンワールド (育成RPG／バンダイ／1月28日発売)	2,983本
13	↓	テイルズ　オブ　ファンタジア (伝説のRPG／ナムコ／'98年12月23日発売)	2,764本
14	初	天誅 忍 凱旋 (隠密アクション／ソニー・ミュージックエンタテインメント／2月25日発売)	2,711本
15	初	「SIMPLE1500シリーズ」Vol.2 THE将棋 (将棋／カルチュア・パブリッシャーズ／'98年10月22日発売)	2,710本
16	初	ポップンミュージック (音楽シミュレーション／コナミ／2月25日発売)	2,674本
17	↓	ワールドサッカー実況ウィニングイレブン3～ファイナルバージョン (スポーツ／コナミ／'98年11月12日発売)	2,324本
18	初	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～ (架空世界体験シミュレーション／リバーヒルソフト／2月25日発売)	2,233本
19	↓	チョコボの不思議なダンジョン2 (RPG／スクウェア／'98年12月23日発売)	2,210本
20	↓	DX人生ゲームII(PS the Best) (ボードゲーム／タカラ／'98年10月8日発売)	2,163本

1位 「あなたの欲しい新作ソフト」でもずっと1位を堅持していた『FFVIII』。やはり売り上げでも貫禄の違いを見せつけてくれました。すでに物語をクリアした人は、隠されたG．F．やレアなカードを探して奔走していることでしょう。こういった奥の深さが、本作の人気の秘密なのかも……。

2位 音楽やゲームのCDデータを変換することでモンスターを誕生させる人気シリーズの続編が初ランクイン。今をときめく鈴木あみちゃんのCMが好セールスの一因か？　でも、もちろん作品自体もさすがのデキ。さ、これから私もレアなモンスター誕生にいそしもっと。

3位 '70年代、多くの人たちが熱狂した伝説のアニメ『宇宙戦艦ヤマト』。この作品をベースにしたシミュレーションゲームが堂々の3位をゲット！　リアルタイムシミュレーションというジャンル名が示すとおり、ヤマトクルーが体験する苦悩の365日を緊迫感あふれる演出で追体験できる！

今月のピックアップソフト



デジモンワールド

携帯ゲームでキッズたちを熱狂させている『デジモン』がRPGに。モンスターを育成し対戦させる楽しみはそのままに、"デジモンワールド"を冒険する楽しみまで味わえる。

連載第24回

Nakakō(スーパーカー)のすすめ

[ゲーマーでいこう!]

Q1．あなたがハマったプレイステーション（以下PS）のソフトとその理由は？
『天誅』
理由：忍者の動きができて嬉しかった！

Q2．現在持っているPSソフトのベスト3とその理由は？
1『バイオハザード 2』
理由：これは本当に面白かったからです。ゾンビ大好き！
2『ワイプアウト』
理由：音楽がスゲー。これはアイデア賞もの！
アーティスト決めもいいし。
3『SILENT HILL』
理由：まだあんまりやっていないけど、最初から面白い。

Q3．これから欲しいPSソフトとその理由は？
『ウンジャマ・ラミー』
理由：音楽に携わる者としてはやっぱり欲しいで～す。

Q4．好きなゲームジャンルは？
レースもの。

Q5．もし自分がゲームをつくるとしたら、どんなゲームをつくりたいですか？
ウソのあるゲーム、またはウソをつくゲーム。

Q6．ゲームの1日平均プレイ時間は？
毎日3時間！

Q7．お休みの日はなにをしていますか？
完全OFFってる。

Q8．今、こっていること、または趣味は？
『Pro Tools』(ハードディスクレコーディングシステム)の勉強でもしようかな。

Q9．今後やってみたいと考えているお仕事は？
当分ないです。(？)

Q10．読者のかたに何かひと言。
ゲームばっかやってると……○○○○!!



ノイジーなギターが衝撃的なデビュー作からコンセプトを一新。より内省的できめ細やかなサウンドを展開したセカンド・アルバム『JUMP　UP』

スーパーカー



Nakakō（G＆Vo）、JUNJI（G）、MiKi（B＆Vo）、KōDAI（Dr）による4人組。'97年メジャーデビュー。若手ロックバンドの急成長株。

HYPER HOMEPAGE vol.27

[プレイステーション諜報局]

今まで発売された作品や、これから発売されるPSソフトのとっておき情報をお届けします。「このソフトの情報を教えて！」「あのゲームはどうなってるの？」など質問があったら、ドシドシ送ってください。

現在発売中のソフトについて知りたいアレコレ

裏技、隠しモード、隠れキャラ、プレイ中に疑問に思ったことや、あなたが感じた素朴な疑問に、なんでもかんでもお答えします。

『トゥームレイダー3』

●今まで『1』『2』では、主人公の名前がレイラ・クロフトだったのに、なぜ『3』からララ・クロフトになったのでしょうか？

（群馬県／黒岩恵美子）

「今回は販売元がエニックスになったために、たくさんの方から"なぜ変えた!!"と責められていますが、販売元が変わったから変えたわけではありません。主人公のララは欧米での人気は特にすさまじく、映画化（実写版）も決定しています。そこで、全世界的にできるだけ実際の英語の発音に表記を近づけたいという開発元の意向もあり、日本では"ララ"という表記になりました。なお、英語の発音では正確には頭の"ラ"がレとラとロの中間音のような発音になります。ちょっと難しいです……」

（エニックス／広告宣伝／山本）

『バスランディング』

●いつも同じ魚しか釣ることができません。もっと違う珍しい魚を釣るにはどうしたらよいですか？

（福島県／門馬勝彦）

「よく釣れる魚って、バス系の4種＋ブルーギルのことかな？　実は水温や季節、リリースのポイントによって釣れる魚の種類が変わってきます。バスが釣れる条件とは違う状態でチャレンジするといいようです。様々な条件が自由に変えられる"フリーフィッシングモード"で研究してみてはいかがでしょう。また、ビワマスのように、特定の湖でしか釣れない魚もいます。たまには違った湖に挑戦してみるのもいいでしょう」（アスキー／エンタテインメントカンパニー企画部／村井）

『テーマアクアリウム』

●何か特殊な漁場はありますか？　また、資金を早く最高にする方法はないのでしょうか？

（兵庫県／坂本正広）

「特殊というわけではありませんが、イベントでしか行くことのできない漁場はあります。また、簡単に資金を増やす方法はありませんが、景気がいいとき、入館料を6000円に設定したり、ショップ料金を値上げすることで、比較的簡単に資金アップができます。"そんな面倒臭いことはできない"という方は、発売中の『メモリーカードデータブックVol.3』に、資金などがMAXのセーブデータが収録されていますので、そちらをご利用ください」（エレクトロニック・アーツ・スクウェア／広報宣伝／平井）

『ウンジャマ・ラミー』

●全部でステージはいくつあるのでしょうか？

（東京／長内智哉）

「ラミーちゃんシングルで7ステージ。ラミーとウラミーの協力プレイで6ステージ。ラミーとウラミーの対戦プレイで6ステージ。そして、パラッパくんが登場し、パラッパのシングルステージが6、ラミーとパラッパの協力と、ラミーVSパラッパでもそれぞれ6ステージがあります。うおー、すごいボリュームだぁ〜!!」

（SCE／プロモーション企画部／須貝）

『GI　JOCKEY』

●何か裏技があったら教えてください。

（島根県／相羽忠）

「裏技といえるかどうかわかりませんが、トライアルモードでのシナリオ出現条件をお教えしましょう！

1．[電撃！　スプリント決戦]
高松宮記念→函館スプリントS→スワンS→スプリンターズS

2．[豪華！　名マイラー勢ぞろい]
マイラーズC→安田記念→関屋記念→マイルCS

3．[決定！　最強ステイヤー]
菊花賞→ステイヤーズS→阪神大賞典→天皇賞（春）

4．[激闘！　古馬戦線]
天皇賞（春）→宝塚記念→天皇賞（秋）→JC→有馬記念

5．[個性輝く！ローカル六番勝負]
中京記念→函館記念→小倉記念→札幌記念→新潟記念→福島記念

6．[夢は世界へ！ダートの戦い]
フェブラリーS→帝王賞→南部杯→東京大賞典→川崎記念→ドバイWC　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する

7．[打倒！　歴代三冠馬]
皐月賞→日本ダービー→菊花賞　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する

8．[名牝集結！　女王はただ1頭]
桜花賞→オークス→秋華賞→エリザベス女王杯　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する

9．[過酷！　米国三冠への道]
ケンタッキーダービー→プリークネスS→ベルモントS　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する

10．最高の栄誉！　欧州最強馬へ
2000ギニー→英ダービー→KGⅥ＆QES→凱旋門賞　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する

11．奇跡！　ブリーダーズカップ全制覇
（BC）スプリント→マイル→ターフ→クラシック　出現条件：上記レースのうち、いずれかひとつに優勝する——となっています。ぜひお試しください」

（コーエー／広報部／矢澤）



▶プレイヤーが騎手となり、ドラマチックなレースシーンを体験する『GI　JOCKEY』からは、トライアルモードでのお得情報を大公開します。



◀DISK3に不具合があるのでは？　と、一部で騒がれた『ファイナルファンタジーⅧ』。トラブルが発生したら、速やかにスクウェアに問い合わせてみよう。

※［編集部より］一部で報道された『ファイナルファンタジーⅧ』の動作不良について、スクウェアから発表があったので掲載します。

2月26日付朝日新聞夕刊報道に関して

'99年2月26日　株式会社スクウェア

2月26日付けの新聞紙上で、2月11日に発売した『ファイナルファンタジーⅧ』において、ゲームの続行が困難になる、との誤解を受ける表現がございましたが、すべてのゲームプレイにおいて不具合が生じているわけではなく、以下の条件が重なった場合に限り、不具合が生じる可能性があります。

[不具合の内容]

以下の条件でプレイした場合、ディスク3枚目のあるイベントでのパーティ編成中に画面が止まり、コントローラ入力をいっさい受けなくなる。

[不具合が発生する条件]

以下の3つの条件が重なった場合発生する。

1．ディスク3枚目で『トラビア渓谷』をクリアする。
2．1のあとに「セントラ遺跡」での制限時間つきイベントに臨む。
3．「セントラ遺跡」内での敵との戦闘中に制限時間に達した際に、「やめる・ゲームオーバー」を選ばずに「遺跡入り口まで戻ってトライする」を選んでしまった場合。

※次の場合はいずれも問題ありません。
・「トラビア渓谷」以前もしくは「エスタ」以降に「セントラ遺跡」でのイベントに臨む。
・「セントラ遺跡」内で移動中に制限時間に達した場合。
・「セントラ遺跡」内のボス（遺跡の最奥部にいる敵）との戦闘中に制限時間に達した場合。

以下の方法により、以後支障なくゲームを進行することができます。

1．「セントラ遺跡」内の敵を制限時間内に倒してクリアする。
2．「セントラ遺跡」内で戦闘中に制限時間に達してしまった場合、必ず「やめる・ゲームオーバー」を選択してください。（「遺跡入り口まで戻って再トライする」は選択しないでください。できれば遺跡に入る前にセーブすることをおすすめします）
3．ディスク2枚目もしくはディスク3枚目の「トラビア渓谷」以前、あるいは「エスタ」以降で「セントラ遺跡」に行く。

ユーザーのみなさまからのお問い合わせにつきましては、弊社では個々のユーザーのみなさまの状況をおうかがいし、それに応じて責任をもって対応させていただきます。誠にお手数ではございますが、直接弊社ユーザーサポート宛（下記参照）にご連絡をお願いいたします。

株式会社スクウェア　ユーザーサポート
電話　03－5496－7117または7496
（月曜〜金曜　10;00〜18;00　祝祭日は除く）

▶人気3DアクションADVの最新作『トゥームレイダー3』。日本だけでなく世界中で人気のお姉さま、ララ・クロフトの呼びかたについての質問が寄せられました。





◀バスとのファイトをリアルにシミュレートし、多くの釣りファンを熱狂させた『バスランディング』。今月はバス以外の魚を釣るコツを紹介しています。

HYPER HOMEPAGEではみなさんの投稿を大募集！

読者レビュー

「これは面白い！」「このソフトについて言いたい！」と思ったら、ぜひ感想文を読者レビューコーナーまでどうぞ。ハガキまたは封書で、200〜800字程度（あくまでも目安）にまとめて、右のあて先の「読者レビュー係」まで送ってください。ソフトタイトル、氏名（PN可）・年齢・住所・職業（学年）をお忘れなく。

PSソフトへの質問

各メーカーの広報さんがあなたの疑問に直接答えてくれます。現在発売中のソフト、これから発売の予定のあるソフトのどちらでもOK。質問は本誌とじこみアンケートハガキの所定の欄に記入してください。お手数ですが、アンケートハガキには50円切手を貼ってくださいね。バンバン疑問をぶつけてちょーだい！

宛先はこちら

〒102－8679
東京都千代田区五番町6－2　ソニー・マガジンズ
ハイパープレイステーション編集部
HPホームページ「○○○○係」まで

発売予定のソフトについて知りたいアレコレ

現在開発中のソフトの内容、開発状況、内容に関する質問を、直接メーカーさんに聞いてみよう。ここだけの情報があるかも？

『スパイロ・ザ・ドラゴン』

●ポケットステーションでどんなことができるんでしょうか？　（愛知県／伊原ちぐさ）

「ポケステを差した状態でゲームをプレイするとフィールド上に "トンボのタマゴ" なるものが出現します。これをポケステにダウンロード。タマゴを孵してヤゴからトンボへ。そのトンボを特訓したり、結婚させたり……。つまり、トンボをいじくりまわして強く育てるわけです。さらにこのトンボをゲームに登場させると、スパークスに代わってスパイロの冒険をサポートしてくれます。ダメージに強くなったり、遠くの宝箱を壊してくれたりと力強い仲間になることもあれば、育て方を間違えると、超ヘナチョコなトンボと旅をしなくてはいけないハメになります。詳しくは本誌の記事を見てね」

（ＳＣＥ／プロモーション企画部／竹川）

『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』

●ＳＳ版との違いは？　（千葉県／池田良夫）

「いちばんの違いはポケットステーションに対応していることですね。通常、悪魔は戦闘で成長させますが、ポケットステーションに悪魔のデータをダウンロードさせることで、空いている時間を利用して悪魔を成長させることができるようになりました。また、『女神異聞録ペルソナ』で好評だったカジノが登場します。でも、ポーカーやスロットマシンに夢中になりすぎて、本編をおろそかにしないでくださいね。あと細かい部分ではイベントやダンジョンが追加されています」（アトラス／CS販売部プロモーション課／村田）



▲97年にＳＳで発売された『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』にはＰＳ版での新機能についての質問が。

『ペルソナ２　罪』

●ゆきのさん以外に前作のキャラクターは登しますか？　（和歌山県／山崎陽子）

「前作で主人公達の担当教諭だった冴子先生が登場します。聖エルミン学園から七姉妹学園に赴任してきたということになりますね。それ以外は今のところ秘密です」

●今度も裏シナリオはありますか？　（大阪府／大田奈津紀）

「前作の "雪の女王編" のようなシナリオ分岐はありません」（アトラス／CS販売部プロモーション課／村田）

『バスト　ア　ムーブ2』

●最近、音楽もののゲームがたくさん発売されて、音楽好きの私にはうれしい限りなんですが（キャラも可愛いものが多いし）、いわゆるゲーム専門店って、ちょっと入りにくいんですよね。コンビニでは買えるソフトが限られてしまうし……。ちなみに、この『バスト　ア　ムーブ２』は、コンビニ販売されないんですか？

（神奈川県／宮本昌子）

「なんと『バスト　ア　ムーブ２』は、デジキューブの入っているコンビニで買うことができます！　お仕事帰りにでもちょっと寄ってぜひご購入ください。"リズムものは苦手" という方のために "イージーモード" もついていますので、安心して遊べますよ！」

（エニックス／広告宣伝／山本）

『愛蔵版　封神演義』

●ポケットステーションに対応するらしいのですが、どのようなことができるのでしょうか？

（千葉県／石橋信宏）

「現在発売中の『封神演義』に様々な機能やデータを追加している本作ですが、もちろんポケットステーションにも対応しています。ゲーム本編では入手困難なアイテムを、ミニゲームをクリアすることで手に入れたり、所持金を増やしたりできるんです。"桃救い猿叩きゲーム" や "絵合わせ薬丹調合ゲーム"、"サイコロ目比べゲーム" に "カエルハイジャンプゲーム" といった４種類のミニゲームが楽しめますよ」

（コーエー／広報部／矢澤）

『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』

●声優陣はどのようなキャスティングになるのでしょうか？（千葉県・大里明）

「声優陣は "スパロボ的にオリジナル" になります。音声のなかった時代の『スパロボ』を移植するので、キャスティングは現在発売されている『スパロボ』ですよね？　つまり現在発売されている『スパロボ』のキャストに準拠しているという意味です」



▶３Ｄレースを楽しみながらＲＰＧができる『レーシングラグーン』。レースバトルで勝利し多彩なパーツを入手、そしてマシンをパワーアップさせていくのだ。

◀近未来の戦闘機に乗って３Ｄ空間でドッグファイトを繰り広げる『エースコンバット３』。やはり前作とのシステムの違いに質問が多いようです。



●３作品合わせてメモリーカードはいくつ使うことになりますか？　（神奈川県・小岩真直）

「『スパロボコンプリートボックス』は１枚に３本のゲームが入っています。それぞれのゲームで使用するメモリーのブロック数は固定で２、最大で15です。ということは、１枚のメモリーカードでも十分に遊べるということですね。老婆心ながら、やたらめったらセーブしたかたっらゲームごとに１枚ずつ用意したほうがいいかもしれません」（バンプレスト／コンシューマー事業部広報課／鈴木）

『エースコンバット３　エレクトロスフィア』

●『２』にあった階級や勲章は『３』にも導入されるのでしょうか？　（宮城／青木拓）

「ありません。ですが『２』のように達成度に応じて変化する "何か" を盛り込む予定です。どうぞご期待ください！」

（ナムコ／ＣＳ広告宣伝部販売促進課／池田）

『レーシング ラグーン』

●ＧＥＴ ＲＥＷＡＲＤＳで獲得できるパワーアップパーツは何種類あるのでしょうか？

（埼玉県／山田竜一）

「数は約500パーツほど存在します。種類は簡単にあげますと、ボディ、シャシー、エンジン、ターボ、サスペンション、エアロパーツ、タイヤ、ホイール、カラーリング、軽量化パーツ、ハンドル、ギアボックス、マフラー、スーパーチャージャーetc……と、まだまだたくさんゲーム中に登場します。今まで公開されていない、あっと驚くようなパーツを用意しているのでお楽しみに！」　（スクウェア／宣伝担当／木村）

『海のぬし釣り～宝島に向かって～』

●ゲームショウで見たのですが、『川のぬし釣り』シリーズとの関連はあるのですか？

（愛知県／神谷武）

「詳しくはまだ言えないけれど、『川のぬし釣り～秘境を求めて～』（ＰＳ版）の続編的なシステムになると思います。今回は海が舞台で、登場人物やストーリーにも変化がありますが、『川の～』を踏まえて細かい点で改良を加えています。ですので、より安心して楽しめるゲームになっていますよ。美麗なオープニングムービーが入って価格も4800円とお買い得です」

（パック・イン・ソフト／広報／斉藤）

『ＦＩＳＨ ＥＹＥＳ Ⅱ』

●ゲームショウで見たのですが、どのような内容になるのでしょうか？　（広島県／後藤明）

「雑誌などでの公開はまだなんですが、世界で50万本セールスを記録している『ＦＩＳＨ ＥＹＥＳ』の続編はほかの釣りゲームとは一線を画すものになる！　と宣言しましょう。魚の種類、ステージ数もぐっと増え、水中描画も３Ｄになり、ポケステ＆つりコンにも対応します。大いに期待してくださいね」（パック・イン・ソフト／広報／斉藤）

読者による プレイステーションソフトレビュー

読者のみなさんから寄せられたゲームの感想を大紹介するこのコーナー。年末と並んで、３月はソフトがたくさん発売される時期。そのなかからふたつのレビューをチョイス！

『ポケットムームー』

ポケットステーションは残念ながら、どこを探しても手に入らずじまい。でも、この『ポケットムームー』はプレイステーションだけでも十分遊べると聞いたので購入してみました。

プレイしての感想は……とっても面白い！絶対オススメです!!　ゲームがたくさんありすぎて、まだすべて集められていないのですが、昔懐かしいゲームがあったり、反射神経をすごく使うゲーム、それにパズルがあったりと、わりと単純だけど奥が深いものばかりで気分転換にはもってこいです！

自分で集めたゲームの点数が換金され、それを元手に遊園地をつくっていくのも楽しい。テレビ画面に慣れている私にとっては、ポケットステーションよりプレイステーション本体のほうが見やすいし、コントローラが使えるから遊びやすいかも……。さあ、これからもっともっとミニゲームを集めなくちゃ！

（兵庫県／高橋和代）

『アンジェリーク天空の鎮魂歌』

魅力的な声、動きまわるチビキャラ、そして相変わらずテレまくるセリフ……夜中やるにはつい恥ずかしくなって、テレビのボリュームを下げて聞き耳たててやる感じ。まあ、そこがいいんだけど。ラストイベントもなかなか。多少、アニメはブサイクになった気がするけど、そこはまあ許せるかな……。

でも、ＲＰＧになった部分がはっきりいって "なんだかなー" って思ってしまう。敵が弱すぎて、しかもエンカウント率高し。途中からイヤになってストレス溜まりまくり（レベル上げは楽だけど）。アイテムの料金が高額でゲーム開始当初は苦労するし。イベントも強制的なところが多くて "なんでもかんでも押しつけないで！" って言いたくなってしまった。　お目当てでないキャラを助けなければならなかったのが、煩わしく感じるんだよなぁ。

そういった途中の苦痛を経て、お目当ての彼とのラストイベントを見る、それに尽きる作品といえるかな。

（東京都／津久井忍）

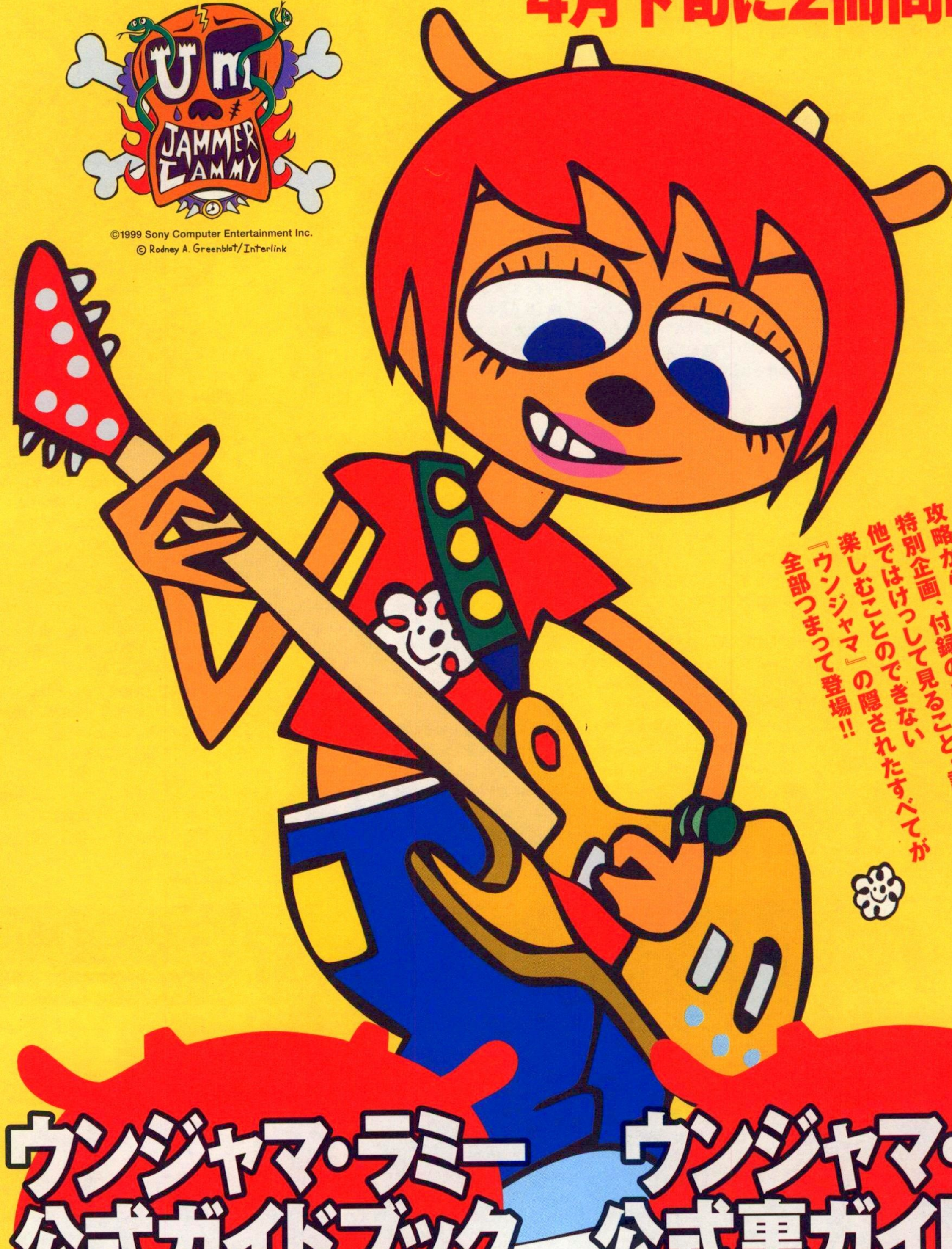


◀100以上のミニゲーム＆ツールが楽しめる『ポケットムームー』



▶美青年キャラ総出演の女性向けＲＰＧ『アンジェリーク天空の鎮魂歌』

『ウンジャマ・ラミー』の公式ガイドブック
4月下旬に2冊同時発売!!



ソニー・マガジンズと双葉社から
4月下旬に2冊同時発売!!
内容はまったく違う表・裏の関係。
だから2冊とも絶対必要。
攻略からメイキング、インタビュー、
特別企画、付録のおまけまで
他ではけっして見ること・読むこと・
楽しむことのできない
『ウンジャマ』の隠されたすべてが
全部つまって登場!!

ウンジャマ・ラミー 公式ガイドブック
A5判/本体価格 1000円+税
発行/ソニー・マガジンズ

ウンジャマ・ラミー 公式裏ガイドブック
A5判/本体価格 1000円+税
発行/双葉社



2003年、
あなたは何をしていますか?
GUEST
坂本龍一
浅野忠信
緒川たまき
関根勤
大川功
飯田和敏
ピエール瀧
飯野賢治対談集『2003』
絶賛発売中!!
KENJI ENO
A5変形判/本体価格¥1,400
ソニーマガジンズ

GIRLS ON THE WEB

インターネットでときめき美少女を探せ!

http://www.so-net.ne.jp/sonymagazines/web/game



声優・歌手・タレントと幅広く活躍中の田中理恵ちゃんはただいまブレイク直前!

今月ご紹介する田中理恵ちゃんは、幼いころからアニメやゲームが大好きで、高校卒業後、大学進学をあきらめて専門学校の声優タレント科に入学。しかも、ひとり娘なのに、両親を説得して上京したという芯の強い女の子。

今は、専門学校を卒業して本格的なレッスンに明け暮れる毎日。とはいえ、在学中にラジオ番組のアシスタントに抜擢されるほどだから、その実力も相当のもの。PSゲーム『悠久幻想曲2nd Album』の主題歌を担当したり、アニメ作品にも出演したり、アニメ雑誌『AX』にレギュラーで登場したりと、早くもいろいろな方面から注目されている有望株なのです。

声優としてだけではなく、タレント、歌手としても幅広く活躍していきたいという理恵ちゃんは、スラリとしたスリムなプロポーションがとっても印象的。気さくで明るい性格もベリーグッド。北海道の爽やかな空気の中で伸び伸びと育った感じがします。何より、ゲームが趣味ってとこが本誌にぴったり! さあ、みんなで理恵ちゃんを大々的に応援しようじゃありませんか。その第1歩として、本誌ホームページをチェックするのはいかが? 最新フォトやアンケート、ムービーで彼女のすべてをご覧あれ。



File. 34

田中理恵

Rie Tanaka

PROFILE

1979年1月3日生まれ。札幌市出身。血液型/B型。身長/162cm。B80・W57・H83。趣味/映画・音楽鑑賞、ゲーム。ラジオ/文化放送系「ラジオ・ジュテーム」、FM富士「VOICE VOYAGE」。雑誌/『AX』。テレビ/3月中旬よりWOWOW新番組「DUAL」にヒロイン真田三月役で出演。

撮影/塚越健治

連載／実録ゲーム制作企画

ゲーム修羅の道 ROAD TO GAMEMASTER

Vol.9　企画書完成目前その2

文：田村浩一郎 ● Text by Kouichiro Tamura



『バトルバイカー』の設定資料より。映画『マッドマックス』を思わせる武装した兵士？

根底にあるのは、あくまで"破壊の爽快感"

まずは先月号までの要点のおさらい。僕らのつくろうとしているゲームの名前は『バトルバイカー』。設定は近未来。ホバー・バイクと呼ばれる、地上数10cmの高さまで車体をエアーで浮き上げ、さらに後方にジェットを噴き出し、その推進力で進むバイク型の乗り物を使い、敵と戦闘を繰り広げていく。基本武装は、弾頭に劣化ウランを仕込んだ鉄鋼弾の20mmバルカンと、簡易自動追尾システムつきの小型ミサイル。だがあくまでこれは基本武装で、ゲームの進行、プレイヤーの好みによって、別オプションへのチェンジやチューンナップ、バイクの推進力や操作性の強化などもできる。逆に、敵側もそれぞれに個性的な武装、車体、カラーリングなどによって個性ある攻撃をしかけてくる。ストーリーは首都近郊をホバー・バイクの機動性と組織力によって牛耳る、犯罪組織（一般的にはその破壊行為の無軌道性と暴虐さからフーリガンと呼ばれている）に対して、主人公が戦いを挑んでいく。で、これも何度か書いてきたけれど、千葉の近未来の幕張から戦闘をスタートし、ステージクリアごとに、プレイヤーの好みのルートによって都心へと戦場を移していく。もちろん途中には浦安にある遊園地みたいな場所がステージとなったり、東京ドーム、首都高など、様々な場所が戦闘の舞台となっていく。という感じでシナリオ、設定の基本的な部分は完成。各ステージごとのボスなどの細かいキャラクター設定も完了。なんかだんだんいいものになってきた。『ママチャリ・バトル』での失敗が、いい感じにいかされた結果だと思う。ともかく今回の『バトルバイカー』の基本にあるのは〝ぶっ壊してえ！〟という欲求。実際にゲームが完成することになったときには、まずそれをプレイヤーに味わってほしい。正直なところ〝近未来〟という設定は、その破壊のためのかなりギリギリの妥協点だった。ほんとなら今ある実際の街を壊したい。例えば渋谷なら、１０９の前を抜けて、センター街に入り、コギャルやウザい勧誘やアンケートのロンゲの兄ちゃんたちをなぎ倒し、汚い街を破壊しながら、公園通りに抜けてゆく。だが、実際それをやるとなると版権や商標の問題がからんでくる。〝そんな話どうでもいいよ〟という人も多いだろうけど、僕らのようにゲームをつくりたいと思っている人がいたら、ぜひこの部分には注意したほうがいい。実際の街をテレビ画面上にトレースした場合、そこに出てくる看板、ロゴなどすべてのものに対する許可を、看板やロゴの所有者からとらなければならない。それには当然のように莫大な時間と金がかかるし、金がかかんない場合でも自分の店や家をゲームの中といえどもブチ壊されていい顔する人は少ないわけで、なかなかイエスとは言ってもらえない。僕らの場合はリアリティのある破壊を追求するために〝近未来〟という選択肢を選んだわけだけど、実際の街を壊してる感覚はともかくゲームの中に忠実に残していくつもりだ。



そして設定資料その２。主人公が乗り込むバイクだろう。空気噴出口と思われる部分も見える。

いよいよ売り込み開始！

前回の『ママチャリ・バトル』のときは、そのときたまたまソニー・コンピュータエンタテインメントのゲーム企画募集があったので、それに応募すればよかったが、今回も同じようにそんな募集がタイミングよくあるはずもなく、とりあえず自分たちで動かなければならない。そんでもって、まず考えられるのが持ち込み。よく新人のマンガ家が、出版社の編集の人に作品を見てもらって〝イナカ帰ったほうがいいよ〟とか言われてるやつですね。僕らも今回はその方式にチャレンジしたい。具体的に言うと、各ソフト開発メーカーを手当りしだいに企画書持って〝こんなゲームつくりませんか？　つくらせてくれませんか？〟とまわりまくる。なんか思い切りベタだけど、実はちょっとワクワクもしてる。もちろん〝これいいね〟なんて言ってくれる人がすぐに現われるとは思わない。むしろ〝この企画書じゃ内容が今ひとつわからない〟とか〝新しさに欠ける〟とか言われることが多いだろう。でも、その意見を聞いていく中で〝ゲーム会社に受け入れられやすい企画〟や〝今現在多くのメーカーが求めてるゲームのイメージ〟みたいなものが見えてくるはずだ。まあたぶん〝よくありがちなゲームだね〟と言われることが多いと思うが、強がりでもなんでもなく、そのよくありがちなところが『バトルバイカー』のいちばんの強みだと思ってる。最小限の装備と、最大限の機動性・操作性で、現実に限りなく近い街の中を壊しまくりながら、敵をブッ倒していく。ゲームの基本中の基本だけれど、実際これを具現化できてるゲームは今までないし、基本的だからこそゲームづくりのセンスも問われる。来月からは各社訪問開始。まずアポをとってもらうのは編集担当・宮の役目。と思ったら……〝えー、僕がやるんですか？　なんかマトモなゲーム企画ができてホッとしてたら、すぐにメンド臭い作業を任されて〟とかブツブツ言ってやんの。むちゃくちゃ冷たいです。思えばこの連載が始まってから、なんかずっと冷たかったような気がする。どうもこのページは編集担当にも見放されてるみたいです。まあ、いいや。いつかおまえも見返してやるからな！　来月はいよいよメーカー訪問、なんか就職活動で会社訪問を始める前の大学生みたいな気分です。

イラスト／ナカモリ・ヤム

4月16日(金)
全国の書店、
コンビニで発売!
定価980円(税込)

HYPER プレイステーション Re-mix

5月号
MAY
1999
ハイパー
プレイステーション
リミックス

お試しソフト

オメガブースト
RISING ZAN
~THE SAMURAI GUNMAN~
トミカタウンをつくろう!
ウエルトオブ・イストリア
ロードオブモンスターズ
Nゲージ運転気分ゲーム
ガタンゴトン



オメガブースト
©Sony Computer
Entertainment Inc.



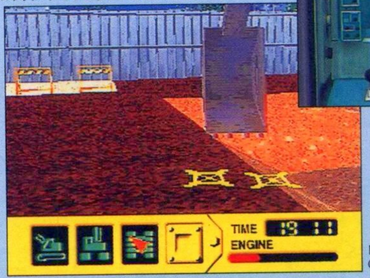
RISING ZAN
©1998 UEP Systems,Inc.



ウエルトオブ・イストリア ©1999 HUDSON SOFT



Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン
©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED
/TOMY/JR-KIKAKU
/EAST JAPAN RAILWAY Co.



トミカタウンをつくろう!
©1999 TOMY

MOVIE

ペルソナ2 罪
サイバーオーグ

メモリーカード・データ

アーマード・コア
マスターオブアリーナ
ヴァンピール 吸血鬼伝説
クリック メディック
BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEWAGE-
サーカディア

4月号絶賛発売中!!

定価980円(税込)

●お試しソフト
スパイロ・ザ・ドラゴン
キャプテン・ラヴ
Cybernetic EMPIRE
DRAGON MOMEY
ほか

●MOVIE
ウンジャマ・ラミー
超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか
ヴァンピール 吸血鬼伝説
ほか

●メモリーカード・データ
天誅 忍 凱旋
R4 -RIDGE RACER TYPE4-
ほか



●収録ソフトは変更になる場合があります。ご了承ください。

プレイステーション対応CD-ROMマガジン

SUPER プレイステーション Re-mix

ソニー・マガジンズ

こんなデータがほしかった！
メモリーカードデータブック Vol.3

Memory Card Data Book

R4 -RIDGE RACER TYPE4-
頭文字D
クラッシュ・バンディクー3
メタルギア ソリッド
影牢～刻命館 真章～
ポポローグ
エアガイツ
パイロットになろう!
スマッシュコート2
リベログランデ

爆走デコトラ伝説
峠MAX2
かっとびチューン
R・TYPEΔ
機動戦士Zガンダム
VIGILANTE8
コンバットチョロQ
仮面ライダー
アドヴァンストV.G.2
シャドウタワー
玉繭物語
グレイトヒッツ
川のぬし釣り～秘境を求めて～
アーマード・コア プロジェクトファンタズマ
リアルバウト餓狼伝説DOMINATED MIND
GUNDAM THE BATTLE MASTER2
レガイア伝説
ルナティックドーンIII
DIABLO
アストロノーカ
テーマ アクアリウム
スーパーロボット大戦F
AZITO2
ザ・ドラッグストア
ヒロインドリーム2
1on1
ダブルキャスト
季節を抱きしめて
サンパギータ
雪割りの花
卒業M
封神演義
COOL BOARDERS3
村越正海の爆釣日本列島
ザ・キング・オブ・ファイターズ京
御神楽少女探偵団
I.Q FINAL
Parlor! PRO4
夜想曲
センチメンタルジャーニー
STOLEN SONG
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
ナイトメアプロジェクト[YAKATA]
ZEUS CARNAGE HEART SECOND
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3
FIFA WORLD CUP 98～フランス98総集編～
ユーラシアエクスプレス殺人事件
ほか



AB判／プレイステーション対応CD-ROM付
価格￥1,050（税込）

絶賛発売中!!

プレイステーションソフト 126タイトルのゲームデータを収録！

プレイステーションソフト発売カレンダー

1999年3月16日現在
(ジャンル別/タイトル五十音順)　★=ポケットステーション対応

1999年3月に発売された74タイトル

03

IN STORES NOW!!



3/4	RACE	AIRRACE CHAMPIONSHIP	エクシング・エンタテイメント	¥5,800
	ACTION	ペプシマン	キッド	¥2,800
	FIGHT-ACTION	アームド・ファイター	バンプレスト	¥1,800
	SIMULATION	ヴァンピール 吸血鬼伝説 (★)	アートディンク	¥5,800
	SIMULATION	ウイニングポスト3 (PS the Best)	コーエー	¥2,800
	SIMULATION	エアーマネジメント (KOEI the Best)	コーエー	¥2,800
	SIMULATION	三國志V (PS the Best)	コーエー	¥3,800
	SIMULATION	大航海時代II (KOEI the Best)	コーエー	¥2,800
	RPG	三國志孔明伝 (KOEI the Best)	コーエー	¥2,800
	RPG	sonata	ティーアンドイーソフト	¥6,800
	ADVENTURE	SILENT HILL	コナミ	¥5,800
	ADVENTURE	トゥームレイダー3	エニックス	¥6,800
	ADVENTURE	猫侍	ヒューマン	¥5,900
	NON-GENRE	19時03分-上野発夜光列車-	ヴィジット	¥5,800
	NON-GENRE	悠久幻想曲 ensenble 2	メディアワークス	¥3,800
3/11	RACE	COLIN McRAE THE RALLY	スパイク	¥5,800
	RACE	ジーワンジョッキー	コーエー	¥6,800
	ACTION	小さな巨人ミクロマン	タカラ	¥5,800
	SIMULATION	家にポチがやってきた ~in my pocket~ (★)	コナミ	¥4,800
	SIMULATION	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5,800
	SIMULATION	グローバルフォース 新・戦闘国家	SCE	¥5,800
	SIMULATION	水族館プロジェクト! ~フィッシュハンターへの道~ (★)	テイチク	¥5,800
	SIMULATION	奏(騒)楽都市OSAKA	キングレコード	¥6,800
	SIMULATION	どきどきON AIR 2	ボトムアップ	¥5,800
	SIMULATION	トミカタウンをつくろう!	トミー	¥5,800
	SIMULATION	火魅子伝~恋解~	博報堂	¥6,800
	RPG	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6,800
	RPG	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	¥4,800
	SPORTS	X-GAMES プロボーダー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5,800
	SPORTS	FISHER'S ROAD (フィッシャーズ ロード)	ビーピーエス	¥5,800
	ADVENTURE	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	¥6,800
	ADVENTURE	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥5,800

3/11	ADVENTURE	セプテントリオン ~Out of the Blue~	ヒューマン	¥5,800
	ADVENTURE	NOëL3 mission on the line	パイオニアLDC	¥6,900
	PACHINKO&PACHI-SLOT	今夜も千両 (ドル) 箱	イースリースタッフ	¥5,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	必殺パチンコステーション4 ~ヒーローたちの挑戦~	サンソフト	¥4,900
	NON-GENRE	PUFFYのP.S.I LOVE YOU	エピックレコード	¥2,800
3/18	RACE	ギャロップレーサー3 (★)	テクモ	¥5,800
	RACE	チョコボレーシング ~幻界へのロード~	スクウェア	¥5,800
	ACTION	ウンジャマ・ラミー	SCE	¥5,800
	ACTION	装甲機兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5,800
	ACTION	バブルガンキッド	タカラ	¥5,800
	SIMULATION	電車でGO!2	タイトー	¥5,800
	SIMULATION	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6,800
	SIMULATION	めざせ! 名門野球部 (★)	ネクサスインターラクト	¥5,800
	RPG	わくぷよダンジョン決定盤	コンパイル	¥5,800
	ADVENTURE	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6,800
	ADVENTURE	ドクタースランプ	バンダイ	¥5,800
	ADVENTURE	ミスティックアーク -まぼろし劇場-	エニックス	¥6,800
	TABLE	永世名人III ~ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳~	コナミ	¥3,800
	TABLE	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	カプコン	¥4,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	パチスロマスター〈Sammy SP〉	ティー・イー・エヌ研究所	¥4,300
	NON-GENRE	CINEMA英会話シリーズVol.3 嵐が丘	サクセス	¥6,800
	NON-GENRE	Dancing Blade かってに桃天使II ~tears of eden~	コナミ	¥5,800
3/25	RACE	グランツーリスモ (PS the Best)	SCE	¥2,800
	RACE	テストドライブ5	カプコン	¥5,800
	SHOOTING	ZERO PILOT (PS the Best)	SCE	¥2,800
	ACTION	RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~	ウエップシステム	¥5,800
	ACTION	ONE	カプコン	¥5,800
	FIGHT-ACTION	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5,800
	SIMULATION	A5 A列車で行こう5 (PS the Best)	アートディンク	¥2,800
	SIMULATION	釣道 海釣り編 (PS the Best)	OZクラブ	¥2,800
	RPG	THE AIRS -エアーズ-	パック・イン・ソフト	¥5,800
	SPORTS	三昧シリーズ ゴルフに行こう! トーナメントリーダー	ビクター/ビクターソフト	¥2,500
	SPORTS	三昧シリーズ 村越正海の爆釣シーバス・フィッシング	ビクター/ビクターソフト	¥3,800
	SPORTS	バス・ライズ (★)	バンダイ	¥5,800
	SPORTS	みんなのGOLF (PS the Best)	SCE	¥2,800
	ADVENTURE	To Heart	アクアプラス	¥6,800
	PUZZLE	ぱずるまにあ2	ヒューマン	¥4,800
	TABLE	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5,200
	NON-GENRE	榎本加奈子のボケ診断ゲーム	オラシオン	¥4,800
	NON-GENRE	子育てクイズ もっとマイエンジェル	ナムコ	¥5,800
	NON-GENRE	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4,800

4/1	ACTION	スパイロ・ザ・ドラゴン (★)	SCE	¥5,800
	ACTION	リーディングジョッキー '99	ハーベストワン	¥5,800
	SIMULATION	愛蔵版 封神演義 (★)	コーエー	¥6,800
	SIMULATION	エラン	ビスコ	¥4,800
	SIMULATION	クラシックロード2	ビクター/ビクターソフト	¥5,800
	SIMULATION	提督の決断III (KOEI the Best)	コーエー	¥3,800
	SIMULATION	信長の野望・将星録 with パワーアップキット	コーエー	¥9,800
	RPG	サガ フロンティア2 (★)	スクウェア	予価¥6,800
	SPORTS	撞球re-mix BILLIARDS MULTIPLE	アスク	¥4,800
	SPORTS	バーチャル競艇 '99	日本物産	¥6,800
	ADVENTURE	輝く季節へ	キッド	¥6,800
	ADVENTURE	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3 -旅立ちの詩- (★)	コナミ	¥5,800
	PUZZLE	R (アール) ~Rock'n Riders~	FAB	¥4,800
	PUZZLE	倉庫番 難問指南	アンバランス	¥4,800
	TABLE	VIRUS -THE BATTLE FIELD-	ポリグラム	予価¥4,800
	NON-GENRE	競馬エイト '99春夏	シャングリ・ラ	¥6,400
4/8	RACE	ことぶきグランプリ ~めざせ! 原チャリキング~	シスコンエンタテイメント	¥5,800
	RPG	おみせde店主 (★)	テクノソフト	¥5,800
	RPG	デビルサマナーソウルハッカーズ (★)	アトラス	¥6,800
	SPORTS	全日本プロレス ~王者の魂~	ヒューマン	¥5,800
	SPORTS	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5,800
	SPORTS	ワールドスタジアム3 (★)	ナムコ	¥5,800
	ADVENTURE	闇吹く夏 ~帝都物語ふたたび~	ビー・ファクトリー	¥5,800
	ADVENTURE	勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS-	タカラ	¥6,800
	TABLE	将棋幼稚園あゆみ組	アフェクト	¥5,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション2	サミー	¥6,800
4/10	ACTION	ダンスダンスレボリューション	コナミ	¥5,800
4/15	ACTION	ひっとぱっく	トミー	¥5,800
	SIMULATION	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6,800
	ADVENTURE	ナース物語 (ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5,800
	NON-GENRE	CINEMA英会話シリーズVol.4 ボーイズライフ	サクセス	¥6,800
	NON-GENRE	バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX	エニックス	¥5,800
4/16	NON-GENRE	GLAY COMPLETE WORKS	オラシオン	¥5,800
4/22	ACTION	サイバーオーグ	スクウェア	¥5,800
	SIMULATION	バス釣りにいこう!	バンプレスト	予価¥5,800
	RPG	悠久のエデン	アスキー	¥5,800

4/22	ADVENTURE	東京魔人学園 朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3,800
	TABLE	「SIMPLE 1500シリーズ」Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1,500
	TABLE	「SIMPLE 1500シリーズ」Vol.10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1,500
	TABLE	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	予価¥4,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	バーチャパチスロ、~オリンピア・北電子・山佐~	マップジャパン	¥6,800
	NON-GENRE	太陽のお告げ (★)	プログレス	¥3,800
4/28	SHOOTING	コットン・オリジナル	サクセス	¥4,800
	ACTION	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5,800
	SIMULATION	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日1996	アートディンク	¥2,000
	SIMULATION	ファーランドサーガ ~時の道標~	テイジイエル	¥6,800
	RPG	ルナ シルバースターストーリー (PS the Best)	角川書店/ESP	¥2,800
	SPORTS	BPS ザ・チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	ビーピーエス	¥2,800
	TABLE	将棋最強プロに学ぶ	魔法	¥5,800
	TABLE	プロ麻雀 極PLUS The Best	アテナ	¥2,800
	TABLE	麻雀やろうぜ!	コナミ	予価¥3,800
4月発売予定	RACE	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5,800
	RACE	S.C.A.R.S.	ユービーアイソフト	¥5,800
	RACE	テストドライブ オフロード 2	カプコン	¥5,800
	SHOOTING	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6,800
	SIMULATION	大阪ナニワ摩天楼	キッド	¥5,800
	SIMULATION	どすこい伝説	KSS	¥5,800
	SIMULATION	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	予価¥6,800
	SPORTS	NBA Live 99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5,800
	SPORTS	All Star Tennis '99	ユービーアイソフト	¥5,800
	PACHINKO&PACHI-SLOT	必殺パチンコステーション クラシック ~復活! なつかしの名機たち~	サンソフト	¥3,980
	NON-GENRE	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3,800



COMING SOON!

04

1999年4月に発売予定の62タイトル

1999年5月以降に発売予定の225タイトル

★＝ポケットステーション対応

1999年3月16日現在
（ジャンル別／発売予定日順）

RACE

モトレーサー2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月4日発売	¥5,800
グランツーリスモ2	SCE	今夏発売予定	価格未定
ストリートスクーターズ（★）	TYO	今夏発売予定	価格未定
フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう!～（★）	TYO	今夏発売予定	価格未定
ガルル ～ライディングレヴォリューション～	メサイヤ	発売日未定	価格未定

SHOOTING

'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	今春発売予定	¥6,800
ガンゲージ	コナミ	6月3日発売予定	予価¥5,800
Acid（アシッド）	たき工房	6月下旬発売予定	価格未定
ポップコレクション1280円VolL.4 マイティ ヒット	アルトロン	8月発売予定	¥1,280
マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	今夏発売予定	価格未定
エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	'99年発売予定	価格未定
ジャングルパトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	'99年発売予定	価格未定
STAR IXIOM（スターイクシオン）	ナムコ	'99年発売予定	価格未定
バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	'99年発売予定	予価¥3,800
オメガブースト	SCE	発売日未定	価格未定
ガンコンゲーム（仮）	ナムコ	発売日未定	価格未定
重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	発売日未定	価格未定

ACTION

ジャージーデビルの大冒険	コナミ	今春発売予定	価格未定
ちっぽけラルフの大冒険	ニュー	今春発売予定	¥5,800
ABE' 99	リバーヒルソフト	6月発売予定	価格未定
とんでもクライシス	徳間書店	6月発売予定	予価¥5,800
Dinobreeder another progress	ジェイ・ウイング	7月発売予定	予価¥5,800
サルゲッチュ	SCE	今夏発売予定	価格未定
スプーキー・ブーキー!! ～おばけのドキドキ大作戦～（仮）（★）	TYO	今夏発売予定	価格未定
SPRIGGAN ～LUNAR VERSE～	フロム・ソフトウェア	今夏発売予定	¥5,800
トロンにコブン（★）	カプコン	今夏発売予定	¥5,800
PARTS' DIK	バンプレスト	今夏発売予定	予価¥5,800
ポップンタンクス	エニックス	今夏発売予定	価格未定
ラブラブ・トロッコ	TYO	今夏発売予定	価格未定
リモートコントロールダンディ	ヒューマン	今夏発売予定	価格未定
Silent Bomber	バンダイ	今秋発売予定	予価¥5,800
人鳥流（じんちょーる）	日本システム	今秋発売予定	価格未定
ドラゴンヴァラー	ナムコ	'99年発売予定	価格未定
LIPROS（仮）	ビジュアルアーツ	発売日未定	価格未定

FIGHT-ACTION

ポップコレクション1280円Vol.1 ロボ・ピット	アルトロン	5月13日発売予定	¥1,280
あすか120%ファイナル	ファミリーソフト	5月27日発売予定	¥5,800
SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	6月発売予定	価格未定
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2（★）	カプコン	6月発売予定	¥5,800
スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	7月発売予定	価格未定
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	今夏発売予定	価格未定
飛龍の拳コレクション	カルチャーブレーン	発売日未定	価格未定
バーチャル飛龍の拳ダッシュ	カルチャーブレーン	発売日未定	予価¥2,800

SIMULATION

八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	5月20日発売予定	予価¥5,800
A列車で行こうZ めざせ！大陸横断	アートディンク	5月発売予定	¥4,800
目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	6月10日発売予定	¥6,800
BOYS BE …2nd Season	講談社	今春発売予定	予価¥5,800
スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	6月発売予定	価格未定
ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	6月発売予定	¥5,800
バーガーバーガー2（仮）（★）	ギャップス	6月発売予定	予価¥5,800
メルティランサーThe 3rd Planet	コナミ	6月発売予定	価格未定
恋愛講座 REAL AGE	イマジニア	6月発売予定	価格未定
アクアノートの休日2（★）	アートディンク	7月発売予定	予価¥5,800
ヴェクトライダーズシリーズいつか、重なりあう未来（あした）へ シロウ編	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7月発売予定	価格未定
ヴェクトライダーズシリーズいつか、重なりあう未来（あした）へ サユリ編	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7月発売予定	価格未定
栄冠は君に4	アートディンク	7月発売予定	¥5,800
ポップコレクション1280円Vol.3 シティーブラボー！	アルトロン	7月発売予定	¥1,280
レストラン ドリーム	テイチク	7月発売予定	予価5800
一撃	バンダイ	今夏発売予定	予価¥5,800
SDガンダム GGENERATION-0	バンダイ	今夏発売予定	予価¥6,800
キミにsteady	シーディーブロス	今夏発売予定	価格未定
'99甲子園	魔法	今夏発売予定	予価¥5,800
ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	今夏発売予定	価格未定
建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！	富士通パソコンシステムズ	今夏発売予定	予価¥5,800
THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	今夏発売予定	価格未定
花火2 ～スターマイン～	魔法	今夏発売予定	予価¥5,800
ピノッチアのみる夢	タカラ	今夏発売予定	価格未定
マイガーデン	テクノソフト	今夏発売予定	価格未定
Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版／日経映像	今夏発売予定	予価¥6,800
ガンドレス（仮）	スターフィッシュ	12月発売予定	価格未定
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～	バンダイ	今冬発売予定	予価¥6,800
星界の紋章（仮）	バンダイビジュアル	今冬発売予定	価格未定
ガンホーブリゲイド	トミー	'99年発売予定	価格未定
キメろ!! ヒーロー学園	セントラルシステムズ	'99年発売予定	予価¥5,800
Dear Friends	ビジュアルアーツ	'99年発売予定	¥5,800
Knights of GENESIS	escot	'99年発売未定	価格未定
PANZR FRONT	アスキー	'99年発売予定	価格未定
PIXY GARDEN	escot	'99年発売未定	価格未定
あいたくて…your smiles in my heart	コナミ	発売日未定	価格未定
トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	発売日未定	価格未定
NEUES ノイエス	escot	発売日未定	価格未定
ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	発売日未定	¥5,800
バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ…」	ピング	発売日未定	価格未定
メルクリウスプリティ	NEC インターチャネル	発売日未定	価格未定

RPG

スタートリング・オデッセイ ブルー・エヴォリューション	レイ・フォース	5月27日発売	予価¥6,800
モンスターコンプリワールド（★）	アイディアファクトリー	5月27日発売予定	¥5,800
ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	5月27日発売予定	予価¥6,800
レーシング ラグーン（★）	スクウェア	5月27日発売予定	予価¥5,800
ポケットダンジョン（★）	SCE	5月発売予定	¥2,800
マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	今春発売予定	価格未定
ミスティックドラグーン	エクシング・エンタテイメント	6月上旬発売予定	価格未定
グランディア	ゲームアーツ	6月24日発売予定	価格未定
スレイヤーズろいやる2	角川書店/ESP	6月24日発売予定	予価¥5,800
俺の屍を越えてゆけ	SCE	6月発売予定	予価¥5,800
黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～	ガスト	6月発売予定	予価¥5,800
ブルムイ ブルムイ（★）	カルチュア・パブリッシャーズ	6月発売予定	予価¥5,800
Load of Fist（ロード オブ フィスト）	メディアワークス	7月15日発売予定	¥5,800
海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	7月発売予定	予価¥4,800
ガレリアンズ	アスキー	7月発売予定	価格未定
ブレードメーカー	翔泳社	7月発売予定	価格未定
エターナル チェイン	ビクター／ビクターソフト	今夏発売予定	価格未定
かえるのえほん（仮）	ビクター／ビクターソフト	今夏発売予定	価格未定
ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	今夏発売予定	予価¥5,800
シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！（★）	ジャレコ	今夏発売予定	¥5,800
聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	今夏発売予定	価格未定
プラネットライカ	エニックス	今夏発売予定	価格未定
ペルソナ2 罪	アトラス	今夏発売予定	¥6,800
モンスター・コレクション	角川書店/ESP	今夏発売予定	予価¥5,800
アーク ザ ラッド III	SCE	今秋発売予定	価格未定
星神（ほしがみ）-沈みゆく蒼き大地-（仮）	マックスファイブ	今秋発売予定	価格未定
ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	'99年発売予定	¥6,800
Zill o' II	コーエー	'99年発売予定	¥6,800
ドラゴンクエストVII	エニックス	'99年発売未定	価格未定
オーガリアン ～亜人伝～（仮）	ビジュアルアーツ	発売日未定	価格未定
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	発売日未定	価格未定
眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	発売日未定	価格未定
White Diamond	escot	発売日未定	価格未定
森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	発売日未定	価格未定
ラグナキュール・レジェンド（★）	ソニー・ミュージックエンタテインメント	発売日未定	価格未定
リアルロボット戦線	バンプレスト	発売日未定	価格未定

SPORTS

NHL BLADES OF STEEL	コナミ	今春発売予定	価格未定
NBA パワーダンカーズ4	コナミ	今春発売予定	価格未定
FISH EYES II（★）	パック・イン・ソフト	今夏発売予定	価格未定
プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	今夏発売予定	予価¥5,800
俺のヨット（仮）	トミー	発売日未定	価格未定
Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	発売日未定	価格未定
タイブレーク	バディ	発売日未定	価格未定
LOVE GAME' S plus かなり対戦テニス～（仮）	Tears	発売日未定	価格未定

ADVENTURE

聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	5月20日発売	予価¥5,800
マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	5月20日発売予定	¥6,800
倫敦精霊探偵団	バンダイ	5月発売予定	予価¥5,800
時をかける少女	バンダイ	今春発売予定	予価¥5,800
ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	6月3日発売予定	¥6,800
ジャームー狙われた街ー	ケー・エー・ジェー	6月17日発売予定	予価¥5,800
アトランティス ーザ ロスト テイルズー	ヒューマン	6月発売予定	価格未定
Cybernetic Empire（サイバネティック エンパイア）	日本テレネット/ウルフチーム	6月発売予定	¥5,800
DINO CRISIS	カプコン	7月発売予定	¥5,800
ストレイシープ ～ポーとメリーの大冒険～	ロボット	8月発売予定	予価¥5,800
探偵神宮寺三郎 Early Collection	データイースト	8月発売予定	¥4,200
エコーナイト＃2 ～眠りの支配者～	フロム・ソフトウェア	今夏発売予定	価格未定
パトレイバー・ザ・ゲーム（仮）	バンダイビジュアル	今夏発売予定	価格未定
マリア2 ～受胎告知の謎～	アクセラ	今夏発売予定	価格未定
ルングルング～ドロシーの大冒険～（★）	TYO	今夏発売予定	価格未定
ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～（★）	TYO	今夏発売予定	価格未定
カウントダウンヴァンパイアーズ	バンダイ	今秋発売予定	価格未定
ヘキサムーンガーディアンズ	インクリメントP	今冬発売予定	予価¥6,800
探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	11月発売予定	¥5,800
鬼眼城	講談社	'99年発売予定	予価¥5,800
逮捕しちゃうぞ（仮）	パイオニアLDC	'99年発売予定	価格未定
ロビン・ロイドの冒険	ガスト	'99年発売予定	価格未定
ARKS 1000 ～めざせ究極の召喚師～（仮）	クレフ インベンション	発売日未定	価格未定
宇宙機動VANARK	アスミック・エース エンタテインメント	発売日未定	価格未定
カプコンアドベンチャー（仮）	カプコン	発売日未定	価格未定
金田一少年の事件簿3（仮）	講談社	発売日未定	価格未定
シルバー事件	アスキー	発売日未定	価格未定
駄菓子屋キッド	たき工房	発売日未定	価格未定
ハート・オブ・ダークネス	サミー	発売日未定	¥5,800
爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	Tears	発売日未定	価格未定
厄惨（仮）	アイディアファクトリー	発売日未定	予価¥5,800
よしもとの名探偵（仮）	ナムコ	発売日未定	価格未定

PUZZLE

たまごDEパズル	SCE	5月20日発売予定	¥4,800
本格派DE1300円キャデラック	ヘクト	5月27日発売予定	¥1,300
サンコレBEST へべれけステーしょんポポイっと	サンソフト	6月3日発売予定	¥2,800
ポップコレクション1280円 VoL.2 ミスランド	アルトロン	6月発売予定	¥1,280
マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない	データイースト	9月発売予定	¥5,800
パズル DE ボーリング	日本システム	今秋発売予定	価格未定

TABLE

Culdcept Expansion（カルドセプト エキスパンション）	メディアファクトリー	5月1日発売	価格¥5,800
本格麻雀徹萬SPECIAL（PS the Best）	ナグザット	5月4日発売	¥2,800
サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	5月4日発売予定	¥2,800
DRAGON MONEY（ドラゴンマネー）	マイクロキャビン	5月4日発売予定	¥5,800
金沢将棋 月	セタ	5月20日発売予定	¥6,800
ちびキャラゲーム銀河英雄伝説	徳間書店	5月27日発売予定	予価¥5,800
本格派DE1300円加藤一二三九段将棋倶楽部	ヘクト	5月27日発売予定	¥1,300
本格派DE1300円本格派四人打ち麻雀倶楽部	ヘクト	5月27日発売予定	¥1,300
ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	5月発売予定	¥5,800
グリントグリッター	コナミ	今春発売予定	価格未定
ガイアマスター（仮）	カプコン	今夏発売予定	¥5,800
「SIMPLE 1500シリーズ」Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	今夏発売予定	¥1,500
ブラックジャック VS 松田純	ポニーキャニオン	今夏発売予定	価格未定
ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	'99年発売予定	予価¥4,800
最強の将棋	アンバランス	発売日未定	予価¥7,800
ワンダラーショック ～1950アメリカンドリームズ～	SCE	発売日未定	価格未定

PACHINKO&PACHI-SLOT

必殺パチンコステーション5（仮）	サンソフト	発売日未定	価格未定
必殺パチンコステーション6（仮）	サンソフト	発売日未定	価格未定

NON-GENRE

ノベルズ ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	5月4日発売	¥5,800
ザ・心理ゲーム（廉価版）	ヴィジット	5月4日発売予定	¥1,500
ザ・心理ゲーム2（廉価版）	ヴィジット	5月4日発売予定	¥1,500
稲川淳二の恐怖の屋敷	ヴィジット	7月発売予定	予価¥4,800
コナミ80' s アーケードギャラリー	コナミ	5月13日発売予定	予価¥5,800
CINEMA英会話シリーズVol.5 ゾンビ	サクセス	5月20日発売	¥6,800
CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	6月発売予定	¥6,800
せがれいじり	エニックス	6月3日発売予定	¥5,800
バカバカパッション	プロデュース	6月下旬発売予定	予価¥5,800
ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	5月27日発売予定	予価¥2,800
ブザービーター後編	SCE	5月27日発売予定	¥2,000
ブザービーター前編	SCE	5月27日発売予定	¥2,000
PLANET DOB	ハドソン	6月発売予定	価格未定
ますますお得DE2000円加藤一二三九段将棋倶楽部&キャデラック	ヘクト	5月27日発売予定	¥2,000
ますますお得DE2000円本格派四人打ち麻雀倶楽部&キャデラック	ヘクト	5月27日発売予定	¥2,000
UFO ーA DAY IN THE LIFEー	アスキー	6月24日発売予定	予価¥5,800
ロード オブ モンスターズ	SCE	6月発売予定	予価¥5,800
Lの季節 -A piece of memories-	トンキンハウス	今夏発売予定	価格未定
クイズキャラおけドン！	バンプレスト	今夏発売予定	価格未定
クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店/インターメディア・カンパニー	今夏発売予定	予価¥1,800
クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店/インターメディア・カンパニー	今夏発売予定	予価¥1,800
クリックまんが クリックのひ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	今夏発売予定	予価¥1,800
クリックまんが ダイナミックロボット大戦1 出撃！驚異のロボット軍団	徳間書店/インターメディア・カンパニー	今夏発売予定	予価¥2,000
クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	今夏発売予定	予価¥1,800
「SIMPLE 1500シリーズ」Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	今夏発売予定	¥1,500
超謎王	バンダイビジュアル	今夏発売予定	価格未定
デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタSpring	イマジニア	今夏発売予定	¥3,980
デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタSummer	イマジニア	今夏発売予定	¥3,980
デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタAutumn	イマジニア	今夏発売予定	¥3,980
デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタWinter	イマジニア	今夏発売予定	¥3,980
ポケットファミリー（★）	ハドソン	今夏発売予定	価格未定
ミスタープロスペクター ～ほりあてくん～（★）	リズミックス	今夏発売予定	予価¥2,800
ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクター／ビクターソフト	今夏発売予定	価格未定
アニメチック・ストーリーゲーム1 カードキャプターさくら クロウ カード編（★）	アリカ	'99年発売予定	価格未定
蜃気楼回廊	プレ・ステージ	'99年発売予定	予価¥5,800
閉鎖病院（仮）	ヴィジット	'99年発売予定	価格未定
Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	発売日未定	価格未定
ポケ単・ポケ熟（仮）（★）	SCE	発売日未定	価格未定

ジャンル未定

どこでもいっしょ（★）	SCE	今夏発売予定	価格未定
PAQA（仮）（★）	SCE	今夏発売予定	価格未定
ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	発売日未定	価格未定
ハーレムビート（仮）	コナミ	発売日未定	価格未定

SPECIAL PRESENTS

1


2


3


4

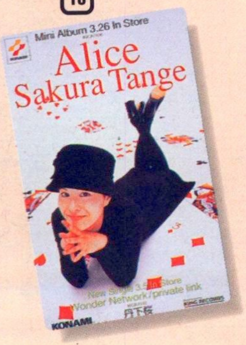

5


6


7


8


9


10


11


12


①家にポチがやってきた in my pocket ソフト 3名様
(提供/コナミ)
②Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」 ソフト 3名様
(提供/東芝EMI)
③ゲッP-X 体験版 10名様
(提供/アローマ)
④よしもと麻雀倶楽部DELUXE 湯飲み茶碗 3名様
(提供/彩京)
⑤ワンダースワン公式ガイドブック 5名様
(提供/エスクァイアマガジンジャパン)
⑥CAPCOM 小冊子 5名様
(提供/カプコン)
⑦エラン テレカ 2名様
(提供/ビスコ)
⑧『フェイバリットディア』コンセプトソング
「When There's a Will, There's a Way」
発売記念テレカ 3名様
(提供/NECインターチャネル)
⑨菅原祥子 2nd Album『Hyper O. R. C. A. (オルカ)』
発売記念テレカ 5名様
(提供/キングレコード)
⑩丹下 桜 Mini Album 『Alice』
発売記念テレカ 5名様
(提供/キングレコード)
⑪RISING ZAN シングルCD 5名様
(提供/ウェップシステム)
⑫RISING ZAN テレカ 3名様
(提供/メッセサンオー)

アンケートのお願い

プレゼントを希望される方はこのページのアンケートにお答えのうえ、綴じ込みハガキでご応募ください。編集の参考にさせていただきますので、何卒ご協力お願いします。

Q1／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があった②プレイステーション（以下PS）に興味があった③人にすすめられて④その他
Q2／あなたは本誌を
①初めて買った②ときどき買っている③毎月買っている④興味のあるソフトが掲載時だけ買う
Q3／ハイパープレイステーション・リミックスについて
①毎号買っている②ときどき買っている③興味のあるソフトが体験版に入っているときだけ買う④ほとんど買わない
Q4／ハイパープレイステーション以外でよく読むゲーム専門誌はどれですか？
①PlayStation Magazine②電撃プレイステーション③ファミ通PS④ファミ通⑤THE PLAYSTATION⑥Vジャンプ⑦ゲームウォーカー⑧じゅげむ⑨その他
Q5／ゲーム雑誌でよく読むページは？（複数回答可）
①特集ページ②新作情報ページ③攻略ページ④連載企画・コラム⑤読者ページ⑥コミック・小説等⑦その他
Q6／ソフトを購入する際に何を参考にしますか？（複数回答可）
①雑誌・記事②雑誌・広告③テレビCM④新作レビュー⑤店頭で
Q7／本誌の「ハイパーレビュー」をソフト購入の参考にしますか？
①いつも参考にする②レビュアーによって参考にする③大作ソフトのレビューは参考にする④あまり参考にしない
Q8／インターネット・マガジン『ウィークリー・ハイパープレイステーション』を見たことがありますか？
①ある②ない
Q9／今後本誌で攻略してほしいソフトは？
Q10／今月号で面白かった記事は？（3つまで）
Q11／今月号でつまらなかった記事は？（3つまで）
Q12／今まで発売されたPSソフトで好きなものは？（3つまで）
Q13／これから発売されるPSソフトの中でほしいのは？（3つまで）
Q14／これから発売されるソフトへの質問（ソフト名も記入）
Q15／現在発売中のソフトへの質問（ソフト名も記入）

応募方法

上の写真の中からほしいプレゼントを選んで、その番号とアンケートの回答を綴じ込みハガキにご記入のうえお送りください。締切りは1999年4月12日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。


PlayStation
王者の魂よ永遠に・・・
全日本プロレス
王者の魂
ALL JAPAN PRO-WRESTLING
●SLPS-01849 ●定価¥5,800（税別） ●メモリーカード4～15ブロック使用
—— 4月8日（木）発売予定 ——
（30分1本勝負）
小橋健太
対
三沢光晴
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
©HUMAN 1999 全日本プロレス
初回限定
2大特典！
1.「G・馬場「引退」記念興行」ポスター（G・馬場選手のサイン入り）
2.エキストラ・パッケージ
※詳しくはこのポスターの貼ってあるお店の方にお問い合わせください。
※無くなり次第終了とさせて頂きます。
ジャイアント馬場
『引退』記念興行
'99・5・2(日)東京ドーム



攻略第2弾!!

DISC4直前までのストーリー攻略&各種データ、裏情報をお届けする!

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

■RPG	■価格¥7,800（4枚組）
■スクウェア	■メモリーカード容量①
■発売中	



エスタ潜入直前までを解説した前回に引き続き、今回はその直後からディスク3の最後までを攻略！　同時に戦闘方法やキャラの成長方法、ジャンクションシステムの実践的考察と、モンスターデータなどの追加も行なう。また、隠しイベントや隠しG.F.についての情報も紹介していくので、余すところなく読んでいただきたい。それでは、早速シナリオ攻略から始めよう。

リノア蘇生の手がかりを求めて科学国家エスタへ

Gガーデンでのイデアとの直接対決後、意識を失ったリノア。スコール一行は彼女を蘇生させるべく、唯一の手がかりを求めてエスタに潜入する。科学文明が極度に発達したその国家で、彼らは思いもよらぬ人物たちと出会うことになる……。



▲CFでおなじみのこのシーンも今回の攻略範囲内。さてはて主人公たちの運命はいかに？

シナリオ攻略

このブロックでは、先月号に引き続いてシナリオ上の攻略ポイントを解説する。解説範囲はディスク3最後の対サイファー戦までだ。

今回の攻略範囲で行ける場所は、右のワールドマップにもある15カ所。ただし、主として訪れる場所は⑧〜⑬の6カ所となる。なお、飛空艇ラグナロクを入手したあとは右記以外の場所にも行けるようになるが、なかには思わぬ場所もあるので、世界中をくまなく飛びまわるのがいいだろう。



▲今回は大塩湖経由でエスタに侵入したところから。エスタでは最後のラグナ編もある。



①シュミ族の村
②トラビア・ガーデン
③デリング・シティ
④ドール
⑤砂漠収容所
⑥ウィンヒル
⑦ティンバー
⑧バラム
⑨フィッシャーマンズホライズン
⑩イデアの孤児院
⑪エスタ・エアステーション（エスタ中枢都市の飛空艇発着場）
⑫ルナティック・パンドラ研究所
⑬エスタ魔女記念館（封印施設）
⑭ルナ・ゲート
⑮ティアーズ・ポイント（ルナティック・パンドラ飛来イベント後は、この上空にルナティック・パンドラが浮遊している）

行動チャート #1

1

エスタ中枢都市
- 通路奥のリフトに乗って、エスタ首都へ移動→リフトを降りた直後、ラグナ編へ

ルナティック・パンドラ研究所
- 警備兵と話す×2
- ムンバと話す×2
- 制御盤前の男と話す
- ムンバと話す
- 警備兵と1対1でバトル
- キロス、ウォードと合流→エスタ兵×2、ゲスパーとバトル
- エレベーターで階上に→研究所前へ移動→オダイン博士の助手と話す
- 研究所地下に戻る
- エスタ兵×2、インビンシブルとバトル→戦闘後、オダインと話す
- 研究所入り口へ移動→オダイン研究所へ強制移動
- オダイン研究所1Fでエスタ兵×2とバトル
- 1Fフロア中央のエレベーターで2Fへ→2F奥の部屋に入る
- エスタ兵×2とバトル
- 2F部室の窓からエルオーネ発見
- 室内の制御盤に触り、ロック解除
- 1Fに移動し、1F奥でエルオーネを助ける→スコール編へ戻る

2

エスタ中枢都市
- 使者に誘われ、大統領官邸へ

エスタ大統領官邸
- 大統領補佐官、オダイン博士と話す
- ルナゲートへ移動

ルナゲート
- スコール（+リノア）ともう1名を選択。都合3名が宇宙へ向かう
- 地上に残ったパーティの前に、ルナティック・パンドラが出現

1 エスタ〜ルナティック・パンドラ研究所

エスタに侵入したスコール一行は不意に眠気に襲われ、そのままラグナ編5に移行する。ここではラグナたちでルナティック〜研究所からオダイン研究所までを移動する。途中、敵との戦闘が五度発生するが、すべてザコなので、G.F.などの装備を万全にしていれば問題なし。最後に研究所で少女を助けると終了だ。



▲ル研究所からの脱出時にゲスパー含む3体とバトル発生。



▲会話イベントを経て、続けてインビンシブル含む3体とバトル。この2戦で魔法をドローしておこう。



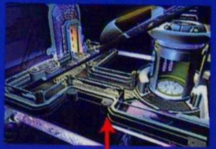
▲オダイン魔法研究所内の敵を倒したら、この部屋の側面にあるロックを解除して1階に戻る。

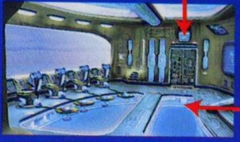
▼1階の通路奥にある部屋に入り、そこでエルオーネを救うとこのシナリオは終了となる。



ルナティックパンドラ研究所

※研究所地下に入れるのはラグナ編のみ。スコール編では同研究所地下には入れない。







2 エスタ中枢都市〜オダイン研究所

ここではボス戦などはない。チャートどおりに進むと、スコール班を宇宙に送り出したあとでエスタに飛来するルナティック・パンドラを発見、中枢都市に戻るだけだ。ただし、同首都に戻ると戦闘の連続となるため、この時点で魔法のストックを多少増やしておこう。

▼使者に従ってルナゲートへ向かう前に、ショッピングモールでアイテム補充を行なおう。





▲ルナゲートからはスコール+リノアと、任意の1名が宇宙に向かう。だれを選んでもOK。

行動チャート #2

3

エスタ中枢都市(オダイン研究所)

- オダイン博士と話し、ルナティック・パンドラの通過コースを聞く
- 市街地へ移動→ルナティック・パンドラ阻止イベントへ

エスタ市街地

- 制限時間内にルナティック・パンドラを阻止しようとするが失敗（阻止に失敗してもシナリオへの影響はなし）

3 エスタ中枢都市(オダイン研究所)~エスタ市街地

中枢都市に戻ったら、まずオダイン研究所に行き、オダイン博士からルナティック・パンドラの通過コースを聞く。飛来する同物体を阻止する地点は市街中の3カ所。それらの場所で待ち伏せし、入り口から出てきた敵を通過時間内に倒せば内部に侵入できる。ただし同物体の阻止は絶対に不可能で、最後には強制的に作戦失敗イベントになってしまう。



▲飛来ポイントは３つ。いずれの場所も接触〜通過までの時間が異なるので注意すること。



●第1接触地点
最初は大統領官邸が見えるこの位置。通過までのタイムは残り15〜12分の間。



●第2接触地点
立体交差上。ただし下の道路にいない反応しない。時間は残り10〜5分の間。



●第3接触地点
ショッピングモール北で接触。通過時間は残り3〜0分の間の3分間。

CHECK! どの接触地点から侵入するべきか？

侵入するポイントは３つあるが、このうちどの地点から侵入するのが良いのか？　答えは最初の第１接触地点。ここから侵入すればフロア１（右ページマップ参照）の側面入り口からの侵入になるが、ほかの接触地点からだと別の入り口からの潜入になってしまう。その場合、フロア１の階段にあるドローポイントでメテオをドローできなくなってしまう。



▲どの地点で侵入したかによって、入る入り口が異なってしまう。



第１地点
最初のポイントから潜入すると、この階段のいちばん下でメテオをドローできるのだが……。

第２地点
第２地点から侵入した場合、階段の手前でロボットと遭遇、そのまま外に放り出されてしまう。

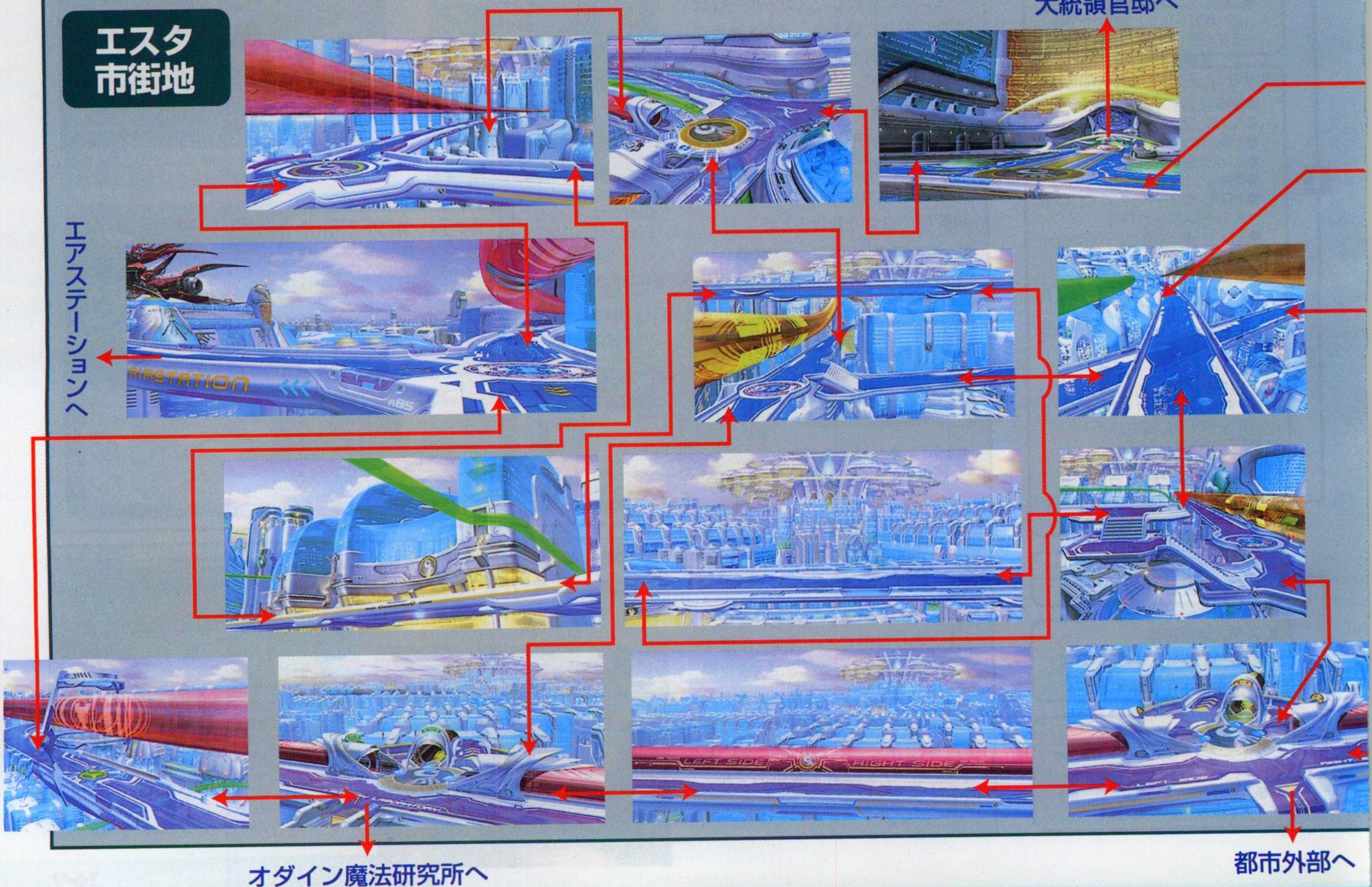


◀最終的にフロア２最深部で放逐される。



▶阻止イベントは必ず失敗に終わる。

エスタ市街地



CHECK! ショップの利用

ゲームもいよいよ終盤。アイテム残量が少ない場合は、エスタ中枢都市のショッピングモールで購入しておこう。ここにはふたつのアイテムショップとジャンクショップ、本屋、ペットショップなど6つの店舗がある。

Cloud's Shop

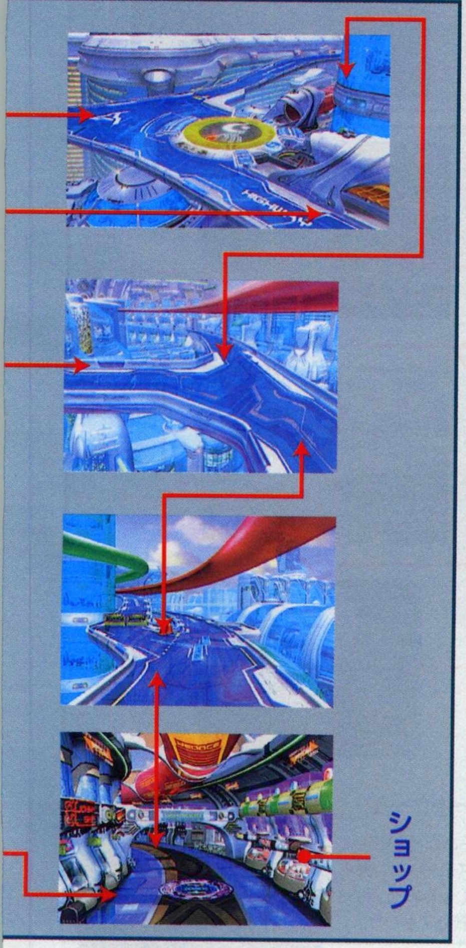
アイテム名	価格
ハイポーション	500
フェニックスの尾	500
目薬	100
金の針	100
万能薬	1000
テント	5000
燃料	3000
通常弾	20
散弾	40
暗黒弾	300
火炎弾	500
Gポーション	200
Gハイポーション	800
Gリターナー	500

Jonny's Shop

アイテム名	価格
ポーション	100
ハイポーション	500
フェニックスの尾	500
目薬	100
金の針	100
万能薬	1000
テント	5000
毒消し草	100
山彦草	100
聖水	100
Gポーション	200



▶本屋で本を買い、キャラの特殊技や武器の強化も行なっておくのがよいだろう。





CHECK! ラグナロク入手後に市街に入るには

ここまでの時点でエスタ市街地に入るには、外周通路を歩いて中枢都市に到達しなくてはならない。ただしこの方法だと外周部でのエンカウント戦闘は避けられない。このあと飛空艇入手後に外周部を経由したくない人は、右の写真のようにエアステーションから中枢都市に入れば、敵との戦闘を回避できる。



▲このメッセージが出る地点で飛空艇を降下させると、そのまま中枢都市に入れる。



▲出口はここ。中枢都市から離脱する場合は、同ステーションに入ればＯＫだ。

行動チャート #3

4

宇宙ステーション
- ●エアロックから医務室へ移動
- ●医務室で医務官と会話したあと、エルオーネの部屋に移動
- ●エルオーネと会話後、ブリッジへ移動
- ●警報を聞いて、医務室前へ移動
- ●操られたリノアのあとを追って、ブリッジ、エアロック（エルオーネの部屋の手前）の順に移動
- ●宇宙服を装着してリノアを追う
- ●追跡を断念、ブリッジに戻る
- ●魔女アデルの封印が解かれる
- ●退避勧告に従って救命ボートに乗る

5

ラグナロク内部
- ●船内に進み、モンスター8体をすべて倒してしまう
- ●コクピットに移動→地上に帰還する

6

エスタ領土内
- ●船内から降りると強制イベントにより、リノアが封印施設へ連れて行かれる→ラグナロク船内に戻る

ラグナロク船内
- ●客室でキスティス、ゼルと話す
- ●コクピットへ移動後、封印施設へリノア救出へ向かう（ここからラグナロク操作可能に）

エスタ魔女記念館（封印施設）
- ●最深部でリノアを助ける
- ●神官と会ったあと、孤児院へ向かう

イデアの孤児院
- ●孤児院入り口左の花畑へ移動すると、花畑イベント発生→エスタへ戻る

4 宇宙ステーション

ゼル班のルナティック・パンドラ阻止イベント終了後、舞台は一転。ここでは宇宙ステーションに到着したスコールたちを操作してシナリオを進めていく。チャートどおりに話を進めていくと多くのイベントが発生するが、戦闘もないので特に注意すべき点はない。強いてあげるならば、このあとラグナログに乗り込むまでのイベント経過時間は約1時間ほどかかるので、途中でゲームを中断したい場合は、確実にステーション内でセーブしておくことをおすすめする。なお、ステーション脱出直後にリノアを助けるミニゲームが発生するが、これは失敗してもやり直しがきくようになっているので、ことさら述べる点はない。



▲ステーションに着いたら、最初にリノアを医務室に連れていき、寝かせておくこと。



▲次にエルオーネの部屋に行き、彼女と話す。ただしリノアを回復させる手だてはなし。


▲警報を聞いて医務室に向かうと、操られたリノアがいるので、これと接触すること。



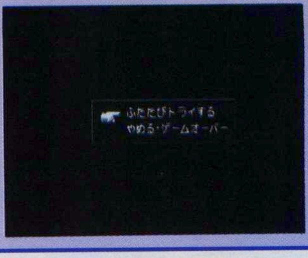
▲最後に脱出カプセルに入り、そこから宇宙空間に出てリノアを救出するミニゲーム発生。

CHECK! ミニゲームのクリア

宇宙空間に出たスコールを操作して90秒の間にリノアを救出するミニゲーム。これは画面を方向キーで調整し、最終的に残り時間が0：00になった時点で画面中央にリノアが映っていれば成功となる。

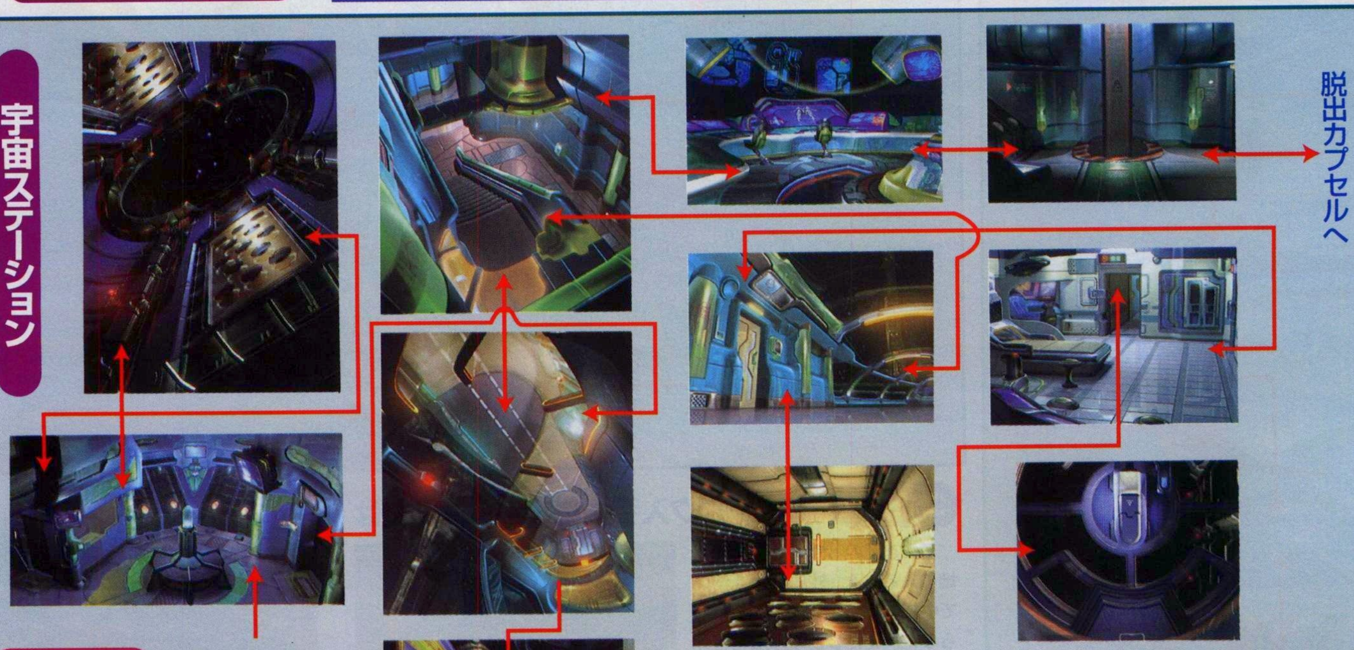


◀タイムカウント0の時点でリノアを画面内にとらえていればクリア。



◀失敗後も「諦める」を選択しなければゲームオーバーにならない。

宇宙ステーション





WARNING ここで宇宙服を着用

リノアを追う際は、宇宙服を着用しないと、エアロックを抜けて宇宙空間に行くことができない。彼女を追ってここに来たら、リノアが出ていった直後に、このロッカーで宇宙服を着用しよう。

WARNING 宇宙でもカードゲーム

宇宙ステーション内でもエルオーネなどを相手にカードゲームをプレイできる。同ステーションから脱出したあとは当然プレイできなくなるので、カードコンプリートを目指す場合は対戦しておこう。



5 ラグナロク船内

リノアを救出したのち、彼女とスコールは飛空艇ラグナロクを発見、同船に乗り込む。ここには4色のモンスター（プロパゲーター）が2匹ずつ計8匹生息してるので、まずはこれをすべて倒してしまおう。ただし、その倒し方には一定の法則があるので、詳しくは右記参照のこと。全プロパゲーターを倒すと、ブリッジに移動、エスタからの通信を受けて同船は地上に帰還する。

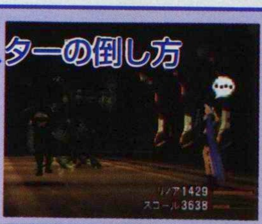


◀船内の敵は結構な強敵。油断していると戦闘不能になることも。

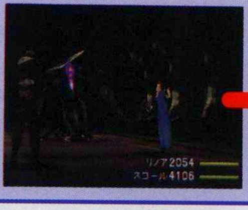
▶すべてを駆逐してしまうとブリッジに移動できるようになる。

CHECK! 船内のモンスターの倒し方

プロパゲーターは同色2体が対のため、その2体ずつを倒さないと増殖する。最初は任意の1体を倒し、次に1体目と同色のものを倒す。この方法をとれば最低8回の戦闘で全部を倒せる。



◀例えば最初に紫色を倒したら、次は別フロアにいる紫色を倒すこと。

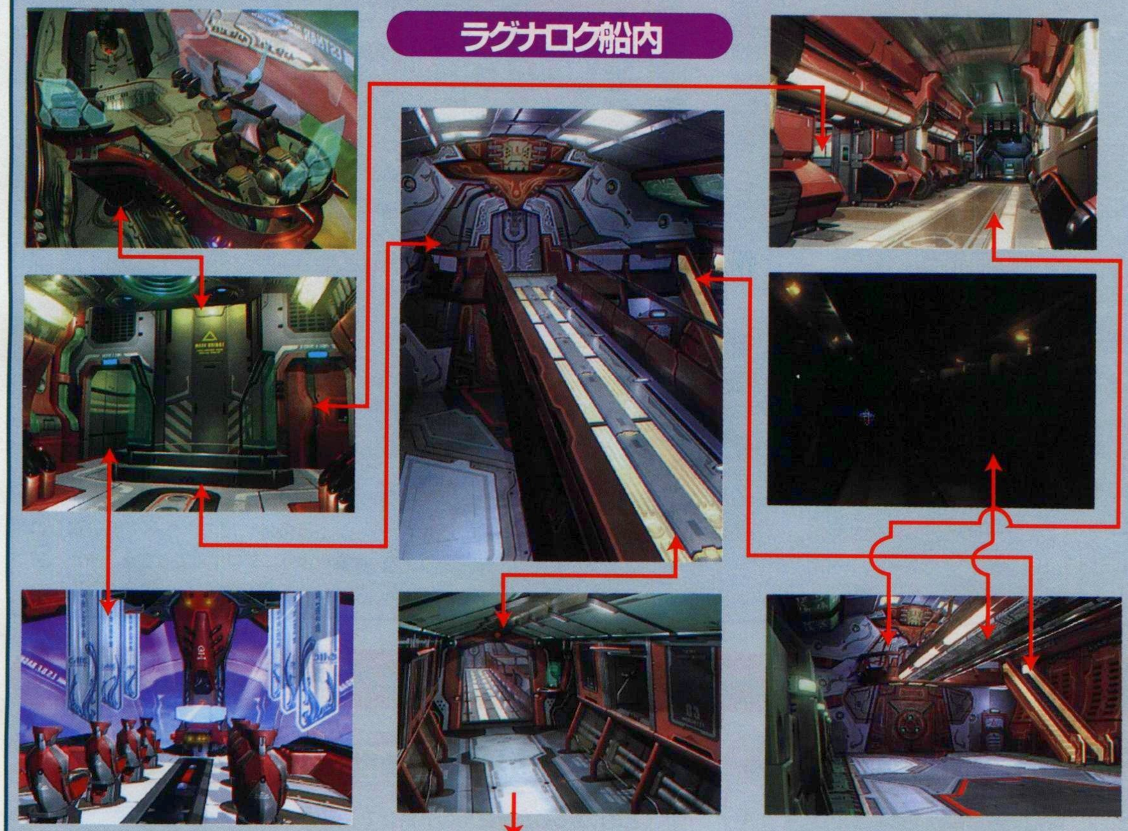




同色2体を倒す

▶同色2体を1セットで倒さない限り、延々増殖して復活するのできりがない。

ラグナロク船内



エアロックへ

CHECK! ティアーズポイントに入る方法

ラグナロク入手後、ティアーズポイント上空にはルナティック・パンドラが浮遊しているが、これを避けて同ポイントに入りたい場合は地上伝いに行けばOK。ここには貴重なアイテムや魔法があるので、必ず一度入っておこう。



▲ティアーズポイント手前で飛空艇から降り、陸伝いに歩いていけば中に入ることができる。



▲なかにはドローポイント以外に、ある貴重なアイテムも落ちている。

6 エスタ領内～イデアの孤児院

地上に帰還したふたりだったが、ここでリノアはエスタ政府の者たちに同行して魔女記念館（封印施設）に行ってしまう。このあとはスコールを操作して封印施設におもむき、リノアを救出すること。続けてイデアの孤児院に飛び、花畑イベントを発生させたらエスタに戻ろう。









◀イデアの孤児院の入り口で、写真のように右に進むと花畑イベントが発生。この直後、エスタ大統領官邸へ向かう。

CHECK! ラグナロク入手後は…

冒頭でも触れたが、ラグナロク入手後は世界各地に行くことが可能となる。P174ページで触れている「地獄にいちばん近い島」のような例もあるので、必ず一度は隅々まで探索してみよう。



◀シナリオ進行に関係なくても、意外な場所に思わぬ施設があることもあるらしいのだが……。

行動チャート #4

7

エスタ大統領官邸
- ●大統領と会い、魔女アルティミシアを倒す作戦を聞く
- ●ルナティック・パンドラに突入

ルナティック・パンドラ
- ●通路奥で風神・雷神とバトル
- ●機動兵器8型BISとバトル
- ●サイファーとバトル
- ●エルオーネを救出後、サイファーがリノアを連れ去る

7 エスタ大統領官邸～ルナティック・パンドラ

大統領官邸に向かったスコール一行。彼らはそこで真の敵を倒す方法を聞き、ルナティック・パンドラに突入する。ここではルナティック～に降り立つと風神・雷神との戦闘が発生。続けて前の侵入時に放り出された最深部で、ボス級の敵と二度戦う。エンカウント戦闘で出現するザコも厄介なのが多いので、常に用心しつつ戦うのが無難だろう。



▲大統領官邸では意外な人物と出会い、彼の口から真の敵を倒す方法を聞くことに……。



◀ムービーに続いて船外に出る前に必ずセーブしておかないと……。



◀船外に出るとすぐに風神・雷神との戦闘が発生するので注意を。

BOSS 風神・雷神

両者とも直接攻撃をメインに仕掛けてくると同時に、こちらに向けてスロウと状態異常を起こす攻撃を仕掛けてくる。戦うときはヘイストとトリプルをかけ、雷神から先に叩く。雷神が倒れると風神は魔法攻撃メインに切り換えてくるので、こちらも強力な魔法で対抗しよう。



▲強力な魔法での力押しだけでも勝てる。ただし、風・雷魔法の使用は厳禁。

BOSS 機動兵器8型BIS

味方全員のHPを1にするビーム攻撃が痛い強敵。戦闘が始まったら、ヘイスト＋プロテス＋トリプルを併用し、本体が自動反撃モードオフになっているときを見計らってグラビデの連発で本体を叩く。左右の支援兵器は無視してOK。この方法で速攻にてカタをつけるのが最良策。



▲HPを1にされたらすぐ回復。怠るとすぐ戦闘不能にされるので注意。

BOSS サイファー

先の機動兵器8型より弱い。主に直接攻撃とファイガで攻めてくるが、HP400前後しか削らないので、回復を怠らなければ楽勝。ヘイスト＋トリプルを併用して、ラ系の魔法を使っているだけでも勝てる。なお、彼と戦う時点でオーディンを所持していると特殊なイベントが発生する。



▲オーディンをこの時点で入手ずみならば、戦闘開始時にイベントが発生する。



▲以前にGガーデンで戦ったときとさほど変わりなく、直接攻撃だけでも倒せる。

WARNING サイファー戦の前に

このサイファー戦に突入すると、あとはラストまで1本道のシナリオとなり、自由行動はとれなくなる。地上でやり残したことがある場合は、一旦ラグナロクまで戻ってルナティック・パンドラの外に出て、すべて思い残しのないようにプレイしておこう。また、アイテムの残量が少ない場合も同様に。

ネタバレ危険！ ここから先はちょっとお得な裏情報＆隠しイベント、etc……

Question#1 ブラックウィドウは破壊できる？

ドールでのSeeD試験実施時に出現するX－ATM092は、倒すとAP50を得られる。ただしそのHPは、5072～8770と高い。高レベルのパーティなら短時間破壊も可能だが、海岸への撤収時間に間に合わなくなる可能性も高くなるだろう。

なお、逃走中に市街地のバーに入ると、その後海岸で残骸になった同ロボットを見ることができる。



◀逃走中にこのバーに入り、そのあとで海岸に戻ると……。



▲海岸で残骸になっているのだ。



◀ダブル併用による雷撃系の魔法連発で叩くのが効果的。

Question#2 地獄にいちばん近い島？

どこにあるのか所在地の公表はできないが、ワールドマップ中に表示されている土地の中に「地獄にいちばん近い島」なる場所がある。物騒な名前からもわかるように、この場所は一見なんの変哲もない島だが、そこにエンカウントで出現するモンスターはいずれも凶悪なものばかりでレベルも高い。右の写真にあげたドラゴンイゾルテを筆頭に、イベントで戦うボスよりも強いモンスターが勢ぞろいしているのだ。その代わり、得られる経験値とAPは高いが、レベルの低いパーティだと全滅必至。ちなみに全員がLV23程度のパーティでチャレンジしたところ、あっさり地獄に送られてしまいました。



◀見た目はただの島。とりたてて特徴や建築物もない。

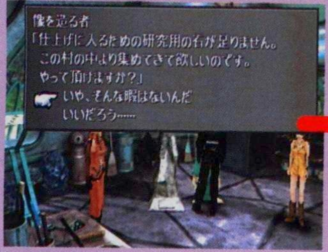


▲だが、出現する敵が激烈に強い場所なのだ。

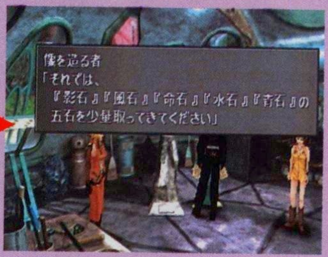
Question#3 シュミ族の村で発生するイベント

トラビア・ガーデン北西の雪原に位置するシュミ族の村。ここへ行き、村外れの家にいる「像を造る者」と話すと、とあるイベントが発生する。そして5種類の石を集めて彼に渡すことで同イベントはクリアできるのだが、無理にクリアしなくてもシナリオ進行上の支障はない。

しかし、全部の石を集めて渡すと、その見返りとして、ある貴重なアイテムを入手できる。これは必ず手に入れておきたい。



▲彼の指定する5つの石を村の中から発見して全部渡すことができると……。



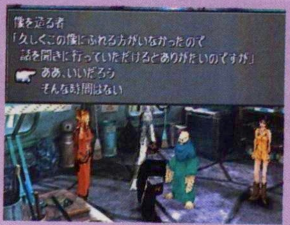
▲ある貴重なアイテムが手に入る。これは戦闘時にかなり役にたつ希少品なのだ！

イベント発生〜終了の手順

①像を造る者と話す
↓
②長老の家で長老と話す
↓
③像を造る者と話し、石を集めることを頼まれる
→
④影石、風石、命石、水石、青石の5つを集め、像を造る者にわたす
↓
⑤長老の家で、彼の手のひらを見せてもらい、ある記念品をもらう



▶シュミ族の村で像を造る者と話すと「長老に会え」と言われる。



◀続けて長老に会うと、像をつくる手伝いをすることに……。

影石


▲村の入り口の近くで、建物の陰になった場所を探すと発見できる。

風石


▲村の中に入り、風が吹き抜ける場所（人物がいるあたり）を探すと発見できる。

命石


▲村の中央付近にある岩の上に登り、そこに生えている木の根もと付近で発見できる。

青石


▲灯台下暗し。像を造る者の背後にある青い石がソレ。これを告げればＯＫだ。

Question#4 隠しG.F.は何体いる？

本編では触れてないが、本作ではすでに公表したもの以外にも8体のG.F.がいることが判明している。なかにはジャンクションできないが、戦闘時に有効利用できる者もいるので、全部手に入れておきたい。

なお、ボコとモグの2種類についてはP183を参照のこと。

ボコ（コチョコボ）


▲アイテム「ギザールの野菜」を使うと出現する。入手法はP183参照。

モグ（コモーグリ）


▲G.F.のＨＰを回復させる特殊なG.F.。入手法はP183参照のこと。

トンベリ



◀シリーズ連続登場のクリーチャー。今回はG.F.として登場。出現すると敵ににじり寄り、手にした出刃包丁で突き刺す。

フェニックス


◀炎をまとった不死鳥。出現すると味方パーティのＨＰを全員回復させると同時に、アレイズもかけてくれるお得なG.F.。

オーディン

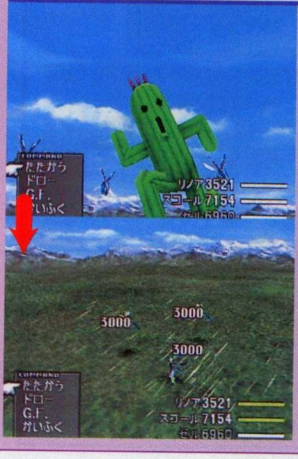


◀白馬スレイプニルに乗って出現し、「斬鉄剣」で敵を一刀両断にしてしまう。戦闘を早く終わらせたいときはお得。

ディアボロス


◀伝説の悪魔。使用すると、グラビデと同じ効果を持つ巨大な重力球を敵に叩きつけて大ダメージを与える。

サボテンダー


◀こちらもシリーズ連続登場のキャラ。戦闘中に使用すると、「針ノ万本」で最高9999のダメージを敵に与える。

ギルガメッシュ



◀出現すると4本の剣のいずれかランダムで使い、それに応じたダメージを与える。写真はエクスカリバー使用時の例。

ACT.2

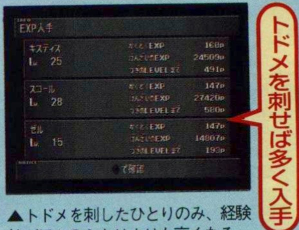
基本事項の再履修と戦術

意外と忘れがちなのが、システム上の仕組みとそれに伴う盲点だろう。以下ではこれら基本事項を再度解説し、戦術の基本をレクチャーする。

実は、本作ではアビリティや戦術の立て方次第によって、最低LV30程度でもラスボスを倒してクリアすることができる。これホント。ただし、それを満たすにはシステムを熟知し、幾つかの条件を満たしておくことも肝要となる。このページでは、システムを再履修するために、段階別に分けて解説していく。

1 EXPはメンバーに割り振られる

『Ⅷ』において、敵を倒したときに得られる経験値はパーティメンバーの数で割られ、それぞれに振り込まれる。ただし、ここで注目すべきはその割り方。敵にトドメを刺したメンバーは、ほかのふたりに比べて得られる経験値がわずかながら高くなるのである。ゲーム終盤ともなるとパーティメンバーの間にレベル差が出てくるが、この特性をうまく利用してやれば戦力格差を埋めるのも比較的容易にできるので、覚えておこう。



▲トドメを刺したひとりのみ、経験値がほかのふたりよりも高くなる。

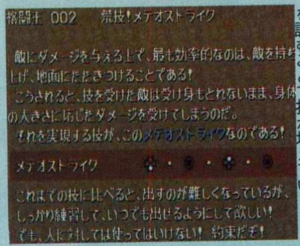
2 特殊技の増加と武器の強化

キャラがピンチになったときなどにランダムで発動する特殊攻撃。その種類と技の増加条件はキャラごとに異なるので、個別に解説する。

また彼らが持つ武器は、月刊武器を読んだあとに、敵から入手したアイテムをジャンクショップに持って行くことで強化改造できる。

●特殊攻撃の増加

スコール、セルフィ、アーヴァインの特殊攻撃は、基本的に彼ら自身がレベルアップすることで増えていく。ほかの3人は特定のアイテムを必要とし、それがないと技の種類は増加しないようになっている。



◀リノアとゼルの場合は、本を読むことで技が増えていく。

○スコール、セルフィ、アーヴァイン

レベルアップすれば、スコールはフィニッシュブローの種類が、セルフィはスロットで出現する魔法の種類が、アーヴァインは弾丸1発で与えるダメージ値が増える。

○キスティス

モンスターの落とすアイテムを入手し、それを使うことで青魔法(敵の技)を覚える。

○リノア、ゼル

リノアの場合は「ペット通信」という本（アイテム）を読むことで、ペットのアンジェロと共に繰り出す技の種類が増加する。一方のゼルの場合は「格闘王」という本を読むと、コマンド技の種類が増加する。いずれの場合も、技の増加に必要な本は複数存在し、ショップに売っていない貴重な本はダンジョンなどに落ちていることがある。

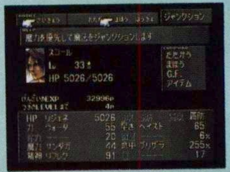
●武器の強化

武器改造にはネジなどのアイテムを必要とし、それをジャンクショップに持ち込むことで改造できる。ただし、武器改造のバリエーションを増やすには、雑誌・月刊武器を読むのが条件となる。たとえアイテムを規定数持っていても、改造法が載った雑誌を読まないと、改造は不可能なのだ。

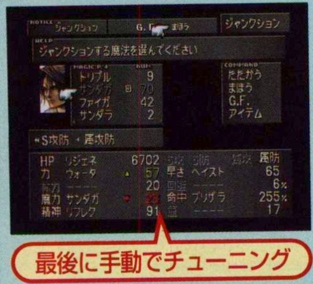
武器名	記載している本	必要なアイテム
リボルバー	月刊武器3月号	魔石のかけら×6、ネジ×2
キアストレート	月刊武器4月号	鉄パイプ×1、ネジ×4
カッティングトリガー	月刊武器5月号	メズマライズの刃×1、ネジ×8
メタルナックル	月刊武器3月号	サカナのヒレ×1、魔石のかけら×4
マーベリック	月刊武器4月号	竜のウロコ×1、クモの糸×1
円月輪	月刊武器4月号	魔石のかけら×3
ヴァルキリー	月刊武器5月号	風切りの羽×1、魔石×1
チェーンウィップ	月刊武器3月号	魔石のかけら×2、クモの糸×1
スレイプニルテイル	月刊武器5月号	魔石×1、とがった爪×1
バリアント	月刊武器4月号	鉄パイプ×1、ネジ×4
ユリシーズ	月刊武器5月号	鉄パイプ×1、ボムのかけら×1、ネジ×2
フレイル	月刊武器3月号	魔石のかけら×2、ボムのかけら×1
モーニングスター	月刊武器5月号	鉄球×2、とがった爪×2

3 魔法ジャンクション時のチューニング

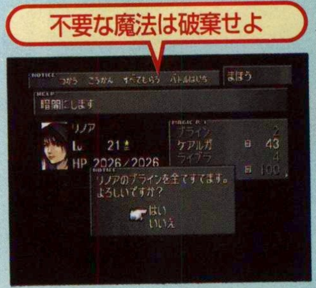
魔法ジャンクション時にメニューの「さいきょう」のみで終わるのは禁物。これはCOMがその時点で最良のバランスを判断してジャンクションするにすぎないからだ。強化を完璧にしたいなら「さいきょう」設定後、手動でチューニングしよう。



◀「さいきょう」を使い、一定のバランスを保ったジャンクションを行なったあとで……。



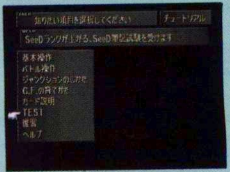
▲最後に強化するパラメーターに合わせて魔法のつけ替えを試す。うまく組み合わせれば、さらにパラメーターを上げられるので、手動チューニングを行なおう。



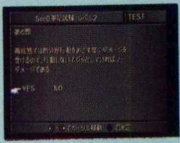
▲ジャンクションをより効果的にするため、不要な魔法は□ボタンで破棄しよう。

4 SeeDランクの上昇法とテストの回答

SeeD就任後、一定歩数歩くたびにもらえる給料。この給料はSeeDランクが高いほどもらえる金額も大きくなる。同ランクを上げるにはウインドウを開き、チュートリアルの下層ウインドウにある「TEST」を選択して試験を受ければよい。ランク試験は全10問構成で、100点満点だとランクが1アップする。



◀TESTはイエス／ノーの2択で行なわれ、10問を全正解するとランクがひとつあがる。



▲この画面を開き、TESTを選択すれば、SeeDランク試験を受験できる。

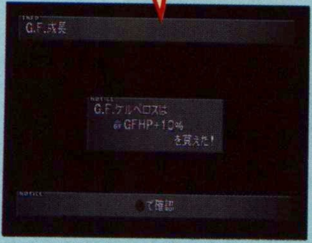
試験LV	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
LV1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
LV2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
LV3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
LV4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
LV5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
LV6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
LV7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
LV8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
LV9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
LV10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
LV11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
LV12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
LV13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
LV14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
LV15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y

※左の表は、SeeDランク試験のLV1～15までの回答です。Yはイエス、Nはノーを意味しています。

4 G.F.の特性を把握しておく

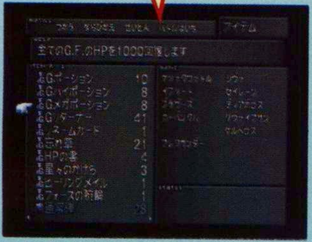
G.F.特性は、すべてに共通する下記3項と、各属性及び修得できるアビリティの違いという2点に大別される。なかでも大事なのが後者。G.F.1体が覚えるアビリティ数は22種類だが、デフォルト表示アビリティの中でどれを覚えるかにより、次に出現するアビリティが異なるのだ。例えばA、Bという2種のアビリティを修得すると、次にCという新規項目が出現し、修得セット可能になるという具合だ。このようにG.F.のアビリティ特性を把握することは新たなアビリティの早期修得につながり、ひいてはプレイを楽に進める一要素となるのである。

②経験値でLVUP、APでアビリティ修得



▲APを多く取得できれば、それだけアビリティを覚えるのも早くなる。APを多く持つ敵を倒して、アビリティを増やそう。

①G.F.は無敵ではない



▲G.F.のHPを上まわるダメージをくらうと、そのG.F.は使用不能となる。回復には戦闘後にG.F.専用の薬を使わねばならない。

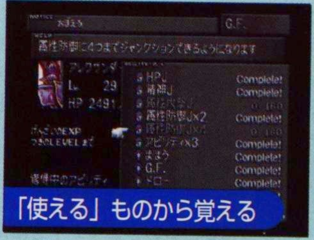
③相性によって発動時間は異なる



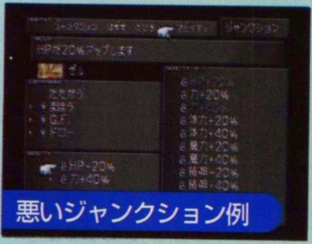
▲装備者とG.F.の相性が低いと、戦闘時のG.F.発動までの時間は長くなる。相性はラブラブGなどのアイテムで上昇させられる。

●G.F.特有のアビリティ強化、バッティング回避を心がける

G.F.はそれぞれ単体特有のアビリティを持ち、"使える"ことが多い。プレイ中はこれらを優先的に覚えると同時に、複数のG.F.をジャンクションするときに同じアビリティがかぶらないように注意しておこう。



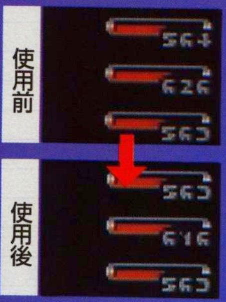
▲アレクサンダーの「上位魔法精製」のような使用頻度が高い、単体固有のアビリティから優先的に覚えるのが良策。



▲例えばこの写真のように同じ「力J」を持つシヴァとイフリートを同じキャラに装備させるのは非効率的。こういう状況は避ける。

WARNING 相反する属性のG.F.を1セットにしない

G.F.とキャラの間には相性があるのは前述どおりだが、この相性は変動する仕組みになっている。例えば1体のG.F.「A」を使用したとき、相反する属性のG.F.「B」をジャンクションしていると、その「B」との相性は低下してしまう。また、相反する属性のG.F.同士でない場合でも使用すると、片方のG.F.の相性はわずかながら下がるのである。



◀左はゼルにシヴァとイフリートをつけて、シヴァを使った場合の例。使用前に比べて、イフリートとの相性が10低下している。

5 基本戦術とその応用

これまで述べてきたように、G.F.の成長効率を上げるのが戦闘を楽にする主な秘訣だ。それを踏まえたうえで、実際に戦うときはどんな戦法をとるべきなのか？　答えは、「敵より素早く、連続攻撃をかける」のがいちばんということになる。ややもすれば力押しと思える戦い方だが、それでも本作にもっとも適している戦術の基本型といえる。あとは相対する敵の種類やその攻撃法、弱点などに応じて魔法での防御を図ったり、攻撃方法を変えるなど、柔軟に対応することが戦闘をうまく乗り切るコツだ。

基本戦術パターン

戦闘開始

↓

①味方全体にヘイストをかける

↓

②味方全員にダブル（トリプル）をかけ、敵にスロウ（ストップ）をかける

※ただし、ボスにはスロウが効かない場合が多い。また、このとき余裕があるならシェルやプロテス、オーラを味方全員にかけておく。

↓

③敵を攻撃する。または魔法をドローする

※敵の持っている魔法がすでに十分所持しているものなら、ドローの必要性はなし。さっさと倒してしまう。持っていない魔法を敵が持っていたら、1セット＝50個はドローする。

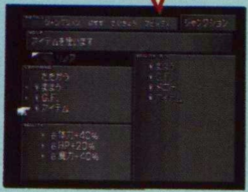
↓

敵を倒して戦闘終了



▲敵の種類に応じて柔軟に戦法を変えていく。

アイテム使用役は最低ひとり必要



◀「G.F.」「まほう」は全員必須コマンド。「アイテム」は最低ひとりに装備し、残るふたり「ドロー」を装備。

●敵の特性に応じた戦術変更

敵によっては、魔法をメインにして攻撃してきたり、直接攻撃を主とする者など様々な攻撃パターンが存在する。ここでは3つの具体例をあげて、対応策をレクチャーしよう。

①プロテスとシェルの併用

高レベルの敵と相対した場合の攻撃力は半端じゃない。相手が直接攻撃メインの敵ならばプロテスを、魔法攻撃メインの敵ならばシェルを自パーティにかけ、ダメージ値を減らすように。

②対アンデッド

アンデッドの敵と相対した場合、通常攻撃や攻撃魔法は全く役にたたない。この場合は回復魔法や回復アイテムを敵に対して使う。



▲ドローした魔法をそのまま放つのも場合によっては有効。敵に与えるダメージ値がランダムなのが少々厄介だが。

③ドロー→放つの利用

機動兵器8型BISがグラビデを持つように、敵によっては自分の弱点の魔法を持つ場合がある。こういうときはわざわざドロー→ストック→魔法使用するのではなく、ドロー→放つで時間を短縮し攻撃するのもひとつの手だ。

●G.F.の「おうえん」を使う

アビリティの「おうえん」を修得ずみのG.F.がいたら、そのG.F.を戦闘で使ったときにスタートボタンを押す。すると発動時に画面右下に数値が表示されるので、このときに○ボタンを連打しよう。すると数値は上昇し、これが最大の256になると、G.F.が敵に与えるダメージが上昇する。



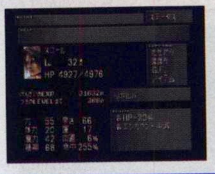
◀×印が出るまで○ボタンを連打して数値を上げると、上昇値に伴ってG.F.の与えるダメージ値が通常より上がる。

ACT.3

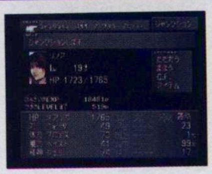
アビリティ&魔法ジャンクション

後半になればなるほど、必要度が増してくるアビリティと魔法ジャンクション。両者をうまく使うことが戦闘を有利に進めるコツとなる。

キャラを強くするためのアビリティと魔法ジャンクション。このふたつを理解することが、ゲームクリアの必須条件なのは前述のとおり。特に後半になるとザコとの戦闘も息を抜けないものとなってくるので、対抗するためにも完全無欠のパーティ編成は不可欠だ。ここではアビリティの有効的な活用、ジャンクションによるキャラ強化の復習を具体的事例と共に解説する。



◀アビリティはキャラを強くするだけではなく、様々な場面で応用する場合も。



◀ジャンクションは、自分の持っている魔法でどこまでキャラを強くすることができるがポイントとなる。

アビリティ

アビリティはG.F.を育てることで次々と修得できるが、これまで再三述べたようにひとつのアビリティを修得したら、次に覚えるべきアビリティは「使える」ものを優先的に自分で設定していこう。特にJアビリティは早い段階から覚えておくと後々ラクになる。ストーリーに夢中になり、必要なアビリティを未修得のまま終盤に突入してしまうことがないように。

1 ジャンクションアビリティ

まず覚えたいのが、体力Jや魔力Jなどキャラのパラメーターをあげるためのアビリティ。特に魔力Jはドローにも大きく影響を及ぼすので、早めの修得を目指したい。パラメーター系のアビリティが修得できたら、次に属性攻撃やST防御などを修得するといいだろう。特に防御系のアビリティは敵の攻撃に対して必ず必要になる。

アビリティ名	能　力
HPJ	HPにジャンクション可能になる
力J	力にジャンクション可能になる
体力J	体力にジャンクション可能になる
魔力J	魔力にジャンクション可能になる
精神J	精神にジャンクション可能になる
早さJ	早さにジャンクション可能になる
回避J	回避にジャンクション可能になる
命中J	命中にジャンクション可能になる
運J	運にジャンクション可能になる
属性攻撃	属性攻撃にジャンクション可能になる
属性防御	属性防御にジャンクション可能になる（最大4カ所まで増やせる）
ST攻撃	ST攻撃にジャンクション可能になる
ST防御	ST防御にジャンクション可能になる（最大2カ所まで増やせる）
アビリティ×3	アビリティを3カ所にセットできる

2 キャラアビリティ

キャラの各パラメーターを増やすアビリティと特殊能力を追加するアビリティがある。特にパラメーターを上げるアビリティはジャンクションアビリティと併用することで効果を発揮するので、続けて修得していきたい。また、これらは重ねてのセットもできるので、使い方次第では序盤でパラメーターを最大値にする事も可能となる。

アビリティ名	能　力
HP+20%	HPを2割アップさせる
体力+20%	体力を2割アップさせる
力+20%	力を2割アップさせる
魔力+20%	魔力を2割アップさせる
精神+20%	精神を2割アップさせる
早さ+20%	早さを2割アップさせる
運+50%	運を5割アップさせる
さきがけ	常に戦闘で先手を取ることができる
かばう	仲間の代わりに攻撃を受ける
オートポーション	攻撃を受けると、自動的にポーションなどを使う
すいとる	敵からHPを吸い取り、自分のHPを回復
くすりのちしき	ポーションなどの効果が2倍
カウンター	攻撃を受けると、自動的に反撃する
ダブル消費	魔法を連続で使える（消費する魔法はひとつだけ）

3 コマンドアビリティ

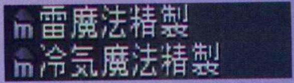
戦闘時に使用できるコマンドが増える。基本となる「まほう」、「アイテム」、「G.F.」、「ドロー」は最初から使える。そのほかのアビリティでは、やはり「かいふく」と「そせい」のふたつに注目。回復系のコマンドを常に使えるようにセットすれば、魔法やアイテムを消費しなくて済む。

アビリティ名	能　力
まほう	魔法コマンドが使える
G.F.	G.F.コマンドが使える
ドロー	ドローコマンドが使える
アイテム	アイテムコマンドが使える
カード	敵をカードに変化させる
とつげき	味方全員にバーサク、プロテス、ヘイストの効果を与える
ぼうぎょ	無敵状態になれる。ただし、行動することはできない
ちりょう	ステータス異常を回復
かいふく	ケアルガと同等に効果を得られる
そせい	アレイズと同等の効果を得られる
しのせんこく	敵に死の宣告を与える

4 メニューアビリティ

魔法やアイテムを精製できるアビリティ。修得するとメニューの「アビリティ」のコマンドで使用可能になる。実際に魔法やアイテムを精製するときには、特定のアイテムが必要になる。そのためストーリー序盤よりも後半で役に立つといえるだろう。まずは魔法精製系から修得したい。

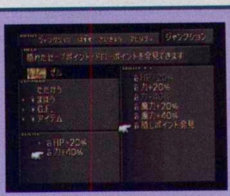
アビリティ名	能　力
炎魔法精製	炎系魔法が精製できるようになる
雷魔法精製	雷系魔法が精製できるようになる
冷気魔法精製	冷気系魔法が精製できるようになる
生命魔法精製	回復系魔法が精製できるようになる
サポート魔法精製	防御、攻撃補助魔法が精製できるようになる
回復薬精製	回復アイテムを精製できるようになる
ST薬精製	ステータス回復アイテムを精製できるようになる
道具精製	道具を精製できるようになる
弾薬精製	弾薬を精製できるようになる



◀炎、雷、冷気の基本属性魔法は、早い段階で取得したい。

5 パーティアビリティ

パーティ全体に効果のあるアビリティ。だれかひとりがセットすれば効果が現われる。どのアビリティも使い勝手のいいものばかり。特に隠しポイント発見は、隠されたセーブポイントやドローポイントを見つけ出してくれるので、後半のダンジョンでは必須となるだろう。必要APが低いので、序盤で修得できることが多い。

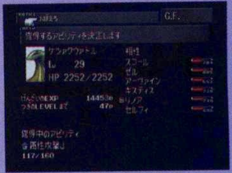


◀だれかにセットしておきたいアビリティ。

アビリティ名	能　力
隠しポイント発見	隠されたセーブ、ドローポイントを見つけ出せる
けいかい	バックアタックを防ぐ

6 G.F.アビリティ

G.F.のHPや攻撃力を上げるアビリティ。Jアビリティ同様に、戦闘を楽に進めたいなら早めに修得すべきアビリティでもある。『Ⅷ』では全体攻撃がG.F.に頼るところが大きく、後半の敵に対抗するためにはこれを修得して能力を最大限に引き出せるようにしたい。一撃で倒されないようにHP+系を優先的に修得しよう。



◀全体攻撃の威力を高めるためにも必要だ。

アビリティ名	能　力
GFHP+10%	G.F.のHPを1割増やす
召喚魔法+10%	G.F.召喚時の効果を1割増やす
おうえん	攻撃時のダメージを大きくする

魔法ジャンクション

キャラの能力を上げる魔法ジャンクション。序盤ではこれを気にせずともプレイは進む。しかしゲーム後半に進むにつれ、キャラの能力の低さが露呈するため、その重要度は高くなる。ここでは魔法の装備とパラメーターの関係などを具体例を携えて紹介する。



◀すべてのパラメーターにジャンクションできるようになるのが理想の形。

1 常に100個所持しておく

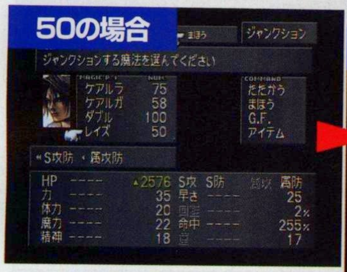
ジャンクションする魔法は、基本的に1個でもセットできる。しかしキャラの強化を考えると、あまりにも頼りない。最低でも50個以上ストックし、ジャンクションと戦闘用に使い分けよう。またパラメーターを最高にしたいなら100個のストックを目指そう。



◀魔法は常に50以上。できることなら100を維持し、使用は極力避けろ。

▼やはり100でのパラメーターは捨て難い。

50の場合

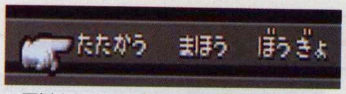


100の場合



2 「さいきょう」を活用せよ

手動ジャンクションが面倒なら「さいきょう」で魔法を装備する。攻撃力、魔力、防御力重視と3つのパターンでの設定・装備ができるからだ。ただし、それだけで安心するのは禁物。最終的には冒頭で述べたように手動でのチューニングを心がけよう。



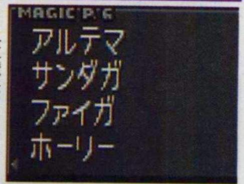
▲面倒くさがりのプレイヤーには便利な「さいきょう」。しかしバランスが偏るのが難点か。



◀「さいきょう」コマンドで設定したあと、属性攻撃だけは状況に合わせて設定し直すことをおすすめする。面倒くさがらずにチューニングせよ。

3 利用価値の高い魔法とは？

どのパラメーターにも適している魔法といえば、アルテマ、メテオ、アレイズなどの上位魔法。入手したら極力戦闘で使わずにストックし、ジャンクションにまわすのが得策だろう。



▶上位魔法だけあって100個ストックするのは、けっこう大変な作業。



◀オールマイティな使い方ができる魔法は少ない。できるだけジャンクション用に残したい。

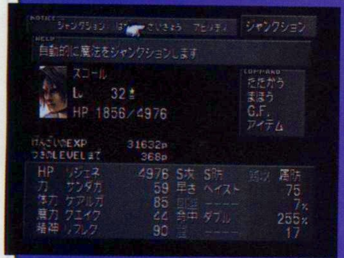


◀魔法精製などのアビリティを使って、コツコツと貯めていくのもいいかも。

基本パラメーター

各パラメーター上昇に適した魔法は右に表記してあるとおり。直接攻撃に関係する「力」にはアルテマを使いたい。アルテマを持っていない場合は代用としてグラビデをセット。また防御に関係してくる「体力」と「精神」には、ケアルガやレイズなど回復系の魔法がよい。これは「HP」のパラメーターにも対しても言えることなので、極力多くの回復系の魔法を揃えたい。一方、魔法の威力に関係する「魔力」には、メテオかトリプルの上位魔法をセットするのがベスト。

あと、「早さ」と「回避」には時空系の魔法、「命中」にはダブル、「運」にはデスをセットすれば完璧だろう。

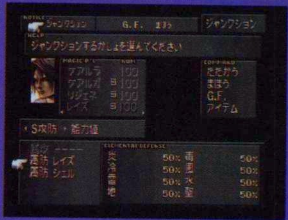


▲その時点での最強状態を常に維持しよう。

パラメーター		
●HP	アレイズ	メテオ
●力	アルテマ	グラビデ
●体力	リジェネ	アルテマ
●魔力	メテオ	トリプル
●精神	ケアルガ	アレイズ
●早さ	ヘイスト	トリプル
●回避	ヘイスト	ストップ
●命中	ダブル	トリプル
●運	デス	オーラ

属性攻撃・防御

属性攻撃パラメーターを上げるのについては、これという魔法がないので、敵の属性に合わせた設定が必要。最低でもファイガ、サンダガ、ブリザガの3つはそろえておきたい。一方の属性防御は、特定の属性だけをカバーするのではなく、全属性に対する防御力をアップさせる魔法が欲しい。最高なのはアルテマ。もし、アルテマをほかのパラメーター上昇に使っている場合は、効果は薄くなるがシェルで代用しよう。

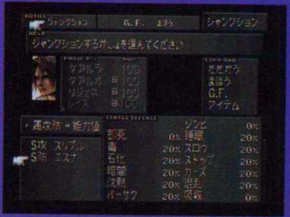


◀属性攻撃は、常に敵の属性を考えながら設定すること。

●属性攻撃	敵の属性に合わせてセット	
●属性防御	アルテマ	シェル

ST攻撃・防御

ST攻撃上昇用には、デスやブレイクなど敵を一撃で倒せる魔法をセットしよう。これなら戦闘も楽に進められる。また、相手の魔法を防ぐサイレスや、暗闇状態にするブラインなども効果を発揮する。反面、ST防御にはエスナかホーリーをセット。これでほとんどのステータス異常に対応できる。また、ST防御は敵の使う攻撃法に合わせて設定するのもいい。例えば一撃死を防ぐため、デスをセットするなど。



◀うまく設定すれば、ある程度の敵なら恐れることはない。

●ST攻撃	デス	ブレイク
●ST防御	ホーリー	エスナ

ACT.4 魔法データ編

攻撃、回復、ジャンクションと、様々な場面で活躍する魔法。以下では魔法に関するデータとその利用法などを、まとめて解説していこう。

魔法の入手方法は大別して2種類。まずはドローにより、敵かドローポイントで魔法を入手する場合。ここで重要なのはドローポイント。同ポイントでの魔法には、敵が持たない貴重なものがあることが多いので、必ずドローしておこう。続くもう一方の入手法は、アビリティによる魔法精製。これも意外と役に立つので、所持アイテムに余裕があるなら積極的に活用しよう。



◀ゲーム中に登場する魔法は、全部49種類。そのうちひとりのキャラが持てるのは32種類までとなっている。



◀序盤にどれだけの魔法をストックできるかがポイントとなる。ドローポイントも見逃さないように。

モンスターからドローできる魔法

モンスターからドローできる魔法の数は、基本的に無限。つまり戦闘でドローを繰り返せば、最大32種の魔法をそれぞれ100個ずつ集めることができる訳だ。右の表ではエスタまでに登場するモンスターが持つ魔法を表記した。これを参考に魔法を集めていこう。



▲コンフィグで、カーソルを記憶設定にしておくと、ドローがラクに行なえる。

モンスター名	ドローできる魔法（Ｌｖ１～Ｌｖ１９）				ドローできる魔法（Ｌｖ２０～Ｌｖ３０）			
ＧＩＭ５２Ａ	ヘイスト	スロウ	ー	ー	ヘイスト	スロウ	デスペル	ー
ブリヌラ	シェル	ー	ー	ー	シェル	ブライン	バーサク	ー
スラストエイビス	ブリザド	ライブラ	レビテト	ー	ブリザラ	エアロ	ライブラ	レビテト
ハウリザード	サンダー	ケアル	ー	ー	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ
ベルヘルメルヘル	スリプル	サンダー	ー	ー	バーサク	サンダラ	ー	ー
グヘイアス	ブリザド	ケアル	ライブラ	ー	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	ー
ＳＡＭ０８Ｇ	シェル	プロテス	ー	ー	シェル	プロテス	レイズ	ー
ＧＩＭ４７Ｎ	エスナ	ケアル	ー	ー	エスナ	レイズ	ー	ー
メズマライズ	ケアル	エスナ	ー	ー	ケアルラ	エスナ	レイズ	ー
ブエル	ファイア	サンダー	ブリザド	ー	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ー
ヘッジヴァイパー	ファイア	ケアル	ー	ー	ファイラ	ケアルラ	ー	ー
グラット	スリプル	サイレス	ー	ー	スリプル	サイレス	バーサク	ー
コカトリス	サンダー	ー	ー	ー	サンダラ	ブレイク	ー	ー
ケダチク	サンダー	ケアル	ー	ー	サンダラ	ケアルラ	スロウ	ー
レッドマウス	サンダー	ライブラ	ー	ー	サンダラ	ライブラ	ドレイン	ー
ブリッツ	サンダー	ー	ー	ー	サンダー	サンダラ	ー	ー
フォカロル	ブリサド	スリプル	ライブラ	ー	ブリザラ	スリプル	ライブラ	ー
フォカロル（フェイク）	ブリザド	スリプル	ライブラ	ー	ブリザラ	スリプル	ライブラ	ー
ゲスパー	シェル	プロテス	ー	ー	シェル	プロテス	レビテト	ー
クリープス	サンダー	レイズ	ー	ー	サンダラ	レイズ	ー	ー
ブラッドソウル	ゾンビー	レビテト	ー	ー	ゾンビー	レビテト	サイレス	ー
インビンシブル	デスペル	ー	ー	ー	デスペル	ストップ	ー	ー
エサンスーシ	プロテス	ー	ー	ー	プロテス	シェル	ー	ー
バイトバグ	ファイア	ライブラ	ー	ー	ファイラ	ライブラ	ー	ー
ダブルハガー	ファイア	サンダー	ブリザド	ー	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ー
グラナトゥム	ケアル	エスナ	デスペル	ー	ケアルラ	エスナ	デスペル	ー
ウェンディゴ	バーサク	ー	ー	ー	バーサク	プロテス	ー	ー
ゲイラ	スリプル	サンダー	ー	ー	スリプル	サンダラ	ー	ー
ナムタル・ウトク	エスナ	ダブル	バーサク	ゾンビー	エスナ	ダブル	バーサク	ゾンビー
ワイルドフック	エアロ	ー	ー	ー	エアロ	デスペル	ー	ー
トライフェイス	サイレス	ブライン	ー	ー	サイレス	ブライン	スロウ	バイオ
グランデアーロ	ウォータ	エスナ	ー	ー	ウォータ	エスナ	ー	ー
ゴーマニ	ブライン	ブライン	ドレイン	ー	ブライン	ドレイン	スロウ	ー
ドロマニ	シェル	プロテス	ー	ー	シェル	プロテス	ー	ー
ライフフォビドン	ゾンビー	ー	ー	ー	ゾンビー	ブライン	ストップ	ー
ボム	ファイア	ー	ー	ー	ファイア	ファイラ	ー	ー
アビスウォーム	エアロ	ー	ー	ー	エアロ	ー	ー	ー
オチュー	サイレス	ブライン	ー	ー	サイレス	ブライン	コンフュ	ー
鉄巨人	ヘイスト	シェル	リフレク	ー	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク
アルケオダイノス	ファイア	サンダー	ー	ー	ファイラ	サンダラ	ー	ー
ルブルムドラゴン	エアロ	ファイラ	ー	ー	エアロ	ファイガ	グラビデ	ー
グレンデル	ファイア	ブリザド	ダブル	ー	ファイラ	ブリザラ	ダブル	ー
バイセージ	エスナ	ヘイスト	ー	ー	エスナ	ヘイスト	ー	ー
クァール	デス	グラビデ	レイズ	ー	デス	グラビデ	レイズ	ー
フンゴオンゴ	スリプル	ライブラ	ー	ー	スリプル	ライブラ	サイレス	ー
ガルキマセラ	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク
イフリート	ファイア	ケアル	ライブラ	ー	ファイラ	ケアルラ	ライブラ	ー
ミノタウロス	シェル	プロテス	バーサク	ダブル	シェル	プロテス	バーサク	ダブル
セクレト	シェル	プロテス	バーサク	レイズ	シェル	プロテス	バーサク	レイズ
基地エリート兵	サンダー	コンフュ	スロウ	リフレク	サンダラ	コンフュ	スロウ	リフレク
ケルベロス	クエイク	ダブル	ー	ー	クエイク	ダブル	トリプル	ー
セルト・ヒサーリ	ケアル	ー	ー	ー	ケアルラ	ー	ー	ー
ガルバディア兵	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ
エリート兵	ファイア	サンダー	ブリザド	ライブラ	ファイア	サンダー	ブリザド	ライブラ
ウェッジ（電波塔）	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル
ウェッジ（砂漠刑務所）	ファイア	シェル	プロテス	リフレク	ファイラ	シェル	プロテス	リフレク
ビッグス（電波塔）	ファイア	サンダー	ブリザド	エスナ	ファイア	サンダー	ブリザド	エスナ
ビッグス（砂漠刑務所）	ケアル	ヘイスト	スロウ	リジェネ	ケアルラ	ヘイスト	スロウ	リジェネ
テリング偽大統領	ケアル	ー	ー	ー	ケアル	ー	ー	ー
刑務所警備員	スリプル	サイレス	ブライン	ケアル	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルラ
ノーグ	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン
エスタ兵（人間）	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ
エスタ兵（ターミネータ）	ファイア	サンダー	ブリザド	ー	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ー
ノーグの目（左）	デスペル	コンフュ	スロウ	ー	デスペル	コンフュ	スロウ	ー
ノーグの目（右）	サンダー	レイズ	ー	ー	サンダラ	レイズ	バイオ	ー
サイファー（テリングシティ）	ファイア	ケアル	レイズ	ー	ファイラ	ケアルラ	レイズ	ー
サイファー（ガルバディア・ガーデン1）	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト
サイファー（ガルバディア・ガーデン2）	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト
サイファー（ルナティック・パンドラ）	ファイア	サンダー	ブリザド	ー	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ー
イデア（テリングシティ）	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル
イデア（ガルバディア・ガーデン）	ブリザド	グラビデ	エスナ	アレクサンダー	ブリザラ	グラビデ	エスナ	アレクサンダー
プロパケーター	サンダー	ケアル	エスナ	レイズ	サンダラ	ケアルラ	エスナ	レイズ
エルヴィオレ	サンダー	ケアル	ダブル	セイレーン	サンダラ	ケアルラ	ダブル	セイレーン
Ｘ－ＡＴＭ０９２	ファイア	ブリザド	ケアル	プロテス	ファイラ	ブリザラ	ケアルラ	プロテス
シュメルケ	ケアル	エスナ	ブレイク	カーバンクル	ケアル	エスナ	ブレイク	カーバンクル
グラナルド	スリプル	ブライン	シェル	ー	スリプル	ブライン	シェル	ー
ラルド	ファイア	サンダー	プロテス	ー	ファイラ	サンダラ	プロテス	ー
オイルシッパー	エスナ	ブライン	ケアル	コンフュ	エスナ	ブライン	ケアルラ	コンフュ
ＢＧＨ２５１Ｆ	シェル	プロテス	ストップ	ー	シェル	プロテス	ストップ	ー
ＢＧＨ２５１Ｆ（壊れ状態）	シェル	プロテス	ストップ	ー	シェル	プロテス	ストップ	ー
アバドン	ケアル	エスナ	デスペル	ー	ケアルラ	エスナ	デスペル	ー
機動兵器８型ＢＩＳ	ファイア	サンダー	ブリザド	フレア	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	フレア
支援兵器Ｌ型	ケアル	エスナ	ー	ー	ケアルラ	エスナ	ー	ー
支援兵器Ｒ型	ケアル	グラビデ	ー	ー	ケアルラ	グラビデ	ー	ー
パラ・トルーパー	エアロ	ウォータ	エスナ	ー	エアロ	ウォータ	エスナ	ー
スラッパー	ブリザド	ー	ー	ー	ブリザド	ブリザラ	ウォータ	ー
コマンド兵	ブリザド	サイレス	コンフュ	ー	ブリザラ	サイレス	コンフュ	ー
風神（バラム）	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム
風神（ルナティック・パンドラ）	エアロ	ケアル	レイズ	ー	エアロ	ケアルラ	レイズ	ー
雷神（バラム）	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス
雷神（ルナティック・パンドラ）	サンダー	プロテス	シェル	ー	サンダー	サンダラ	プロテス	シェル

CHECK!

ドローには魔力が大切

ドローするときに重要なパラメーターとなるのが魔力。魔力が低いと、1回のドロー＆ストックで抽出できる魔法の数が少なくなってしまうため、目標値まで魔法を溜めるまでのドローする回数は増えてしまう。魔法収集を楽にしたいなら、魔力を上げるアビリティなどをジャンクションしよう。



▲魔力が高いと、一度のドローで最大9個を入手。



▲低い魔力でのドローはムダに時間を浪費し、コストパフォーマンスが悪い。

魔法の効果について

ゲーム中に登場する魔法は、初登場のものも含めて49種類。それらすべての魔法の効果などを以下では解説する。また、魔法をどのように使っていけばよいか？などプレイの参考になる魔法の活用法と、おすすめの魔法も紹介してあるので参考にしてもらいたい。



◀魔法をうまく活用すれば、どんな敵も怖くない。

●魔法はアイテムと思え！

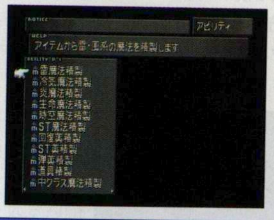
最初に説明したが、魔法1種類につき、持てる最大数は100個まで。つまり魔法はアイテムと同じ扱いと考えるのがよい。例えばケアルが100個あるということは、ポーションが100個あるのと同じこと。出し惜しみせずに戦闘時は積極的に使っていこう。



◀数が減ったらドローする。出し惜しみは死を招く。

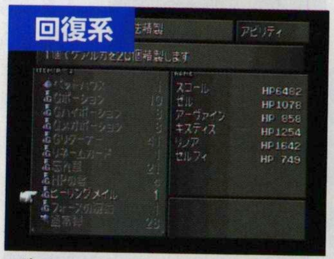
●魔法精製アビリティを活用せよ！

プレイしていて意外に忘れてしまうのが、魔法精製アビリティ。アイテムから魔法をつくり出せるアビリティだが、場合によっては貴重な魔法を精製できることもある。今一度、持っているアイテムを確認して、不必要なアイテムは魔法に代えていくのがいいだろう。



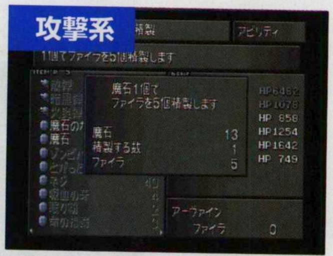
◀後半になれば、数多くの魔法を精製できるようになる。

回復系



▲ポーションがなくても対応できるので利用しよう。

攻撃系



▲属性別に精製できるので、状況に合わせて活用。

CHECK!

オススメ魔法

以下では、特に利用価値の高い魔法を3つセレクト。ここで紹介している魔法は、常に数多くストックしておきたい。戦闘時に必ず役に立つ。

●アレイズ

▼最強の回復系魔法。戦闘不能状態からＨＰ全快で回復。ボス戦では絶対に必要。



●トリプル

▼魔法を連続で3回使うことができる。回復系の魔法と併用すれば、ＨＰは安心だ。



●ヘイスト

▼素早さが上がる。特に後半戦のボス戦では必ずかけておきたい魔法である。



魔法名	効果
ファイア	炎系魔法／冷気属性の敵に有効
ファイラ	ファイアの上位魔法／威力は中程度。冷気属性の敵に有効
ファイガ	炎系最強魔法／威力は絶大で、ほとんどの敵を燃やし尽くす
サンダー	雷系魔法／水属性の敵に有効
サンダラ	サンダーの上位魔法／威力は中程度。水属性の敵に有効
サンダガ	雷系最強魔法／その威力は、地も揺るがす
ブリザド	冷気系魔法／炎属性の敵に有効
ブリザラ	ブリザドの上位魔法／威力は中程度。炎属性の敵に有効
ブリザガ	冷気系最強魔法／全ての敵を凍らせ粉砕する
グラビデ	時空系魔法／敵のＨＰの４分の１のダメージ与える
バイオ	毒系魔法／敵にダメージを与え、毒状態にする
ウォータ	水系魔法／炎属性の敵に有効
エアロ	風系魔法／空中の敵に有効
トルネド	竜巻を起こし、敵全体にダメージを与える
クエイク	地系魔法／地震を起こし、敵全体にダメージを与える
フレア	爆発を起こし、敵にダメージを与える
ホーリー	聖属性魔法／聖なる力で敵にダメージを与える。アンデッドに有効
メテオ	いん石群を落とし、敵全体にダメージを与える
デス	死神を呼び出し、敵を一撃で倒す。効かない敵も存在する
ブレイク	敵を石化状態にする
ブライン	敵を暗闇状態にする
コンフュ	敵を混乱状態にする
スリプル	敵を眠らせ、行動不能にする
サイレス	敵を沈黙状態にする
ゾンビー	敵をゾンビ状態にする。ゾンビ状態になると回復魔法でダメージを受ける
バーサク	狂戦士となり、攻撃力などがアップする
ドレイン	敵からＨＰを吸い取り、自分のＨＰを回復させる
ペイン	敵を毒、暗闇、沈黙状態にする
メルトン	無属性のダメージを与え、体力を０にする
アルテマ	敵全体に無属性のダメージを与える
ケアル	回復系魔法／ＨＰを少し回復させる
ケアルラ	ケアルの上位魔法／効果は中程度
ケアルガ	回復系最強魔法／ほとんどのダメージを回復する
レイズ	戦闘不能状態から回復させる
アレイズ	戦闘不能状態から回復させ、ＨＰも全快
リジェネ	１ターンごとにＨＰを回復させる。戦闘終了まで有効
エスナ	全てのステータス異常を回復させる
プロテス	一定時間、物理攻撃のダメージを半減させる
シェル	一定時間、魔法攻撃のダメージを半減させる
リフレク	魔法を跳ね返すバリアをつくり出す
ダブル	魔法を２回連続で使えるようになる
トリプル	魔法を３回連続で使えるようになる
ヘイスト	一時的にキャラの素早さを上げる
スロウ	時間の流れを逆転させ、敵の素早さを下げる
ストップ	時間の流れを止め、敵を動けなくする
レビテト	空中に浮かぶことができる。地系の攻撃はいっさい効かない
デスペル	ヘイストやスロウなどの魔法効果を打ち消す
オーラ	特殊技が出る確率が高くなる
ライブラ	敵のＨＰなどを見ることができる

ACT.5

モンスターデータ編

前回に引き続き、ここでは敵データを紹介。今回はエスタからルナティック・パンドラまでのモンスターと一部の隠しモンスターを掲載した。

『Ⅷ』での敵の能力は、味方のレベルに合わせて上がる。そのため序盤でのザコが、のちにボス級となって現われることもあるのだ。つまり本作では余計なレベル上げは諸刃の剣となるので、注意の必要があることを覚えておこう。



◀見た目は変わっていなくても、能力が上昇していることもある。常に敵をチェックすることを忘れずに。



▲敵の能力を知るには、ライブラの魔法。久しぶりの敵はライブラでチェックしよう。

CHECK!

特殊攻撃を考える

本作で、敵の使う特殊攻撃に悩まされているプレイヤーは多いことだろう。それら防ぐ方法には、アビリティのST防御を強化すればよい。これにジャンクションする魔法を効率よくセットできれば、問題なしといえるだろう。



◀暗闇、沈黙など行動を制限されるのはイタイ。



◀攻撃力はさほど高くなくても、特殊攻撃だけで全滅もありうる。こんなことにならないようにアビリティを強化すべし。



◀もっとも怖いのが、一撃で倒されてしまうこと。

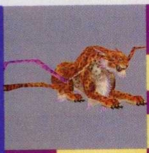
モンスターデータ

最初にも説明したが、敵もこちらのレベルアップに伴ってレベルアップする。そこで、今回のモンスターデータは最低レベル時と最高レベル時の数値を掲載した。ドローできる魔法も同様に掲載してあるので、戦闘時の参考にしてもらいたい。



◀最高レベルに達すると、かなりの強敵になる。まずは敵の能力を知ろう。

クアール



魔法	
Lv1～19	デス、グラビデ、レイズ
Lv20～29	デス、グラビデ、レイズ

HP	15250	魔防御	139
攻撃力	60	早さ	16
防御力	69	回避	23
魔力	149	属性	聖（弱）

グラナトゥム



魔法	
Lv1～19	ケアル、エスナ、デスペル
Lv20～29	ケアルラ、エスナ、デスペル

HP	2075	魔防御	14
攻撃力	55	早さ	13
防御力	122	回避	1
魔力	23	属性	雷（弱）

アバドン



魔法	
Lv1～19	ケアル、エスナ、デスペル
Lv20～29	ケアルラ、エスナ、デスペル

HP	25010	魔防御	65
攻撃力	106	早さ	25
防御力	165	回避	14
魔力	103	属性	聖(弱)、炎(やや弱)

ガルキマセラ



魔法	
Lv1～19	ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク
Lv20～29	ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク

HP	6300	魔防御	150
攻撃力	43	早さ	28
防御力	20	回避	38
魔力	68	属性	冷気(強)、毒(弱)

グレンデル



魔法	
Lv1～19	ファイア、ブリサド、ダブル
Lv20～29	ファイラ、ブリザラ、ダブル

HP	12250	魔防御	???
攻撃力	???	早さ	???
防御力	???	回避	???
魔力	???	属性	???

サイファー（ルナティック・パンドラ）



魔法	
Lv1～19	ファイア、サンダーブリザド
Lv20～29	ファイラ、サンダラブリザラ

HP	38000	魔防御	147
攻撃力	133	早さ	55
防御力	127	回避	3
魔力	192	属性	毒（やや弱）

ミノタウロス



魔法	
Lv1～19	シェル、プロテス、バーサク、ダブル
Lv20～29	シェル、プロテス、バーサク、ダブル

HP	18250	魔防御	82
攻撃力	134	早さ	32
防御力	66	回避	4
魔力	99	属性	水（弱）

セクレト



魔法	
Lv1～19	シェル、プロテス、バーサク、レイズ
Lv20～29	シェル、プロテス、バーサク、レイズ

HP	13625	魔防御	57
攻撃力	107	早さ	32
防御力	42	回避	4
魔力	89	属性	水（弱）

プロパゲーター（黄）



魔法	
Lv1～19	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
Lv20～29	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ

HP	6000	魔防御	39
攻撃力	142	早さ	80
防御力	42	回避	4
魔力	39	属性	炎(弱)、聖(弱)

プロパゲーター（青）



魔法	
Lv1～19	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
Lv20～29	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ

HP	6000	魔防御	39
攻撃力	142	早さ	80
防御力	42	回避	4
魔力	39	属性	炎(弱)、聖(弱)

プロパゲーター（赤）



魔法	
Lv1～19	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
Lv20～29	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ

HP	6000	魔防御	39
攻撃力	142	早さ	80
防御力	42	回避	4
魔力	39	属性	炎(弱)、聖(弱)

プロパゲーター（緑）



魔法	
Lv1～19	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
Lv20～29	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ

HP	6000	魔防御	39
攻撃力	142	早さ	80
防御力	42	回避	4
魔力	39	属性	炎(弱)、聖(弱)

機動兵器8型BIS



魔法	
Lv1～19	ファイア、サンダー、ブリザド、フレア
Lv20～29	ファイラ、サンダラ、ブリザラ、フレア

HP	50000	魔防御	11
攻撃力	112	早さ	58
防御力	12	回避	1
魔力	148	属性	雷（弱）

鉄巨人



魔法	
Lv1～19	ヘイスト、シェル、リフレク
Lv20～29	ヘイスト、クエイク、シェル、リフレク

HP	40500	魔防御	7
攻撃力	111	早さ	13
防御力	123	回避	2
魔力	13	属性	なし

ポケットステーション編

ポケットステーションでのコチョコボの冒険のプレイ方法とそれによって得られる特典とは何か？　ここではそれらについて触れていこう。

ポケステで遊ぶのに必要なのが「コチョコボ」。コチョコボはチョコボの森でチョコボを捕まえると、おまけでもらえる。あとはスロットにポケステを差してデータをダウンロードすれば「おでかけチョコボ」をプレイできる。



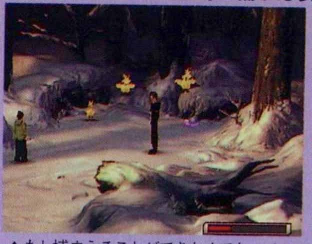
▲セーブ画面に入ると、「おでかけチョコボＲＰＧ」の文字が白くなっているはず。

CHECK!

チョコボの捕まえ方

世界各地にあるチョコボの森にはレベルがされており、レベルが高い森ほどチョコボが捕まえにくくなっている。チョコ坊やのヒントを参考に捕まえろ。





▲もし捕まえることができなくても、チョコ坊やにお金を払えば、捕まえてくれる。



◀ソナーで位置を確認して、ザイナーでコチョコボをおびき出す。そしてコチョコボを1匹にすることができたら、あとは話しかけるだけ。

●チョコソナー

コチョコボのいる位置を確認できる。チョコソナーを使ったとき、コチョコボが近くにいれば音と画面右下のバーが動く。そのタイミングを見計らってコチョコボをおびき出す。

●チョコザイナー

コチョコボをおびき出すことができる笛。ただしコチョコボがいない場所で使うと、コチョコボに持っていかれしまう。そうなってしまったらチョコ坊やから再度買う羽目になってしまうので注意。



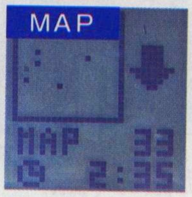
◀初めてチョコボを捕まえたときにはコチョコボがもらえる。

おでかけチョコボRPG

コチョコボが、行方不明になったコモーグリを探し出すため、仲間のサボテンダー、ムンバと共に旅に出るミニＲＰＧ。コチョコボは自分勝手に動きまわり、マップ上の点にぶつかるとイベントが発生する。ある程度はコチョコボの動きを操作できるので、うまく点に向かうよう操作しよう。



▲本編の主人公。持ちものはコタツとテレビ。



▲マップ画面。点の位置に接触するとイベント発生。



▲６種類の移動パターンの中から選択して移動させる。



▲イベント発生時に待機するか、自動処理かを選べる。



▲入手したアイテムを確認できる画面。

仲間たち

サボテンダーとムンバはときおり現われてアイテムや武器をくれる。どんなアイテムや武器かはランダムで決定される。一方のコモーグリは、世界のどこかにおり、彼を探し出すことができれば一緒に戦ってくれるようになる。

●サボテンダー

いつもの走っている格好で現われ、アイテムを落としていく。アイテムにはＡ～Ｄランクがあり、ランダムで品を落とす。



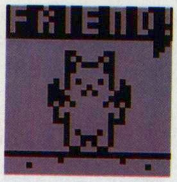
●ムンバ

コチョコボの武器となる４つの数字の組み合わせを持ってくる。サイコロのようなもので、出た目がダメージとなる。



●コモーグリ

コチョコボが戦闘で負けると一度だけ攻撃をしてくれる。それで敵を倒すことができれば、コチョコボが復活する。

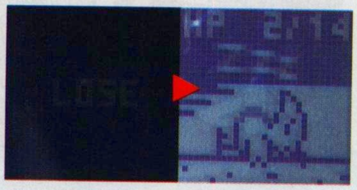


戦闘はＡＴＢ

敵との戦闘は、ＡＴＢで行なわれる。画面中央の数字が早く０になったほうが攻撃を仕掛けることができ、ポケステの左右ボタンを交互に連打すれば、早く数字を０にすることができる。連打で勝利をつかめ。



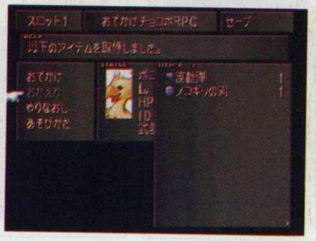
▲中央の数字がATBを示し、左右の数字がコチョコボと敵のHP。HPが０になると負けになる。



▲HP回復法は寝たり、コタツに入るなど様々。可愛い。

『VIII』に戻ると…

ポケステから『VIII』にデータを戻すと、入手したアイテムの内容がわかる。コモーグリを見つけている場合はあるアイテムが手に入り、それを使うことでG.F.に「モーグリ」のアビリティを覚えさせると、戦闘中にモーグリを召喚することができるようになる。



◀けっこう使えるアイテムが多く手に入る。ランクによるアイテムの変化パターンなどは謎。



◀▼モーグリの技は、モーグリダンス。全G.F.のＨＰを完全回復してくれる。後半戦のボスとの戦いでは大活躍してくれる。



読者参加レース「ハイパーカップ」開催決定！

Classic Road クラシックロード2



発売直前となった『クラシックロード2』（以下『CR2』）。今月は大ニュースを発表！（詳細は右のページで）と、その前に、本作の基本的なプレイの流れとコツを、簡単に振り返ってみよう。

■競馬シミュレーション	■価格¥5,800
■ビクター／ビクターソフト	■メモリーカード容量⑬(⑫+①)
■4月1日発売	■対戦プレイあり

大会参加に向けて育成の基本を紹介

本作の最大の魅力。それは、緻密な調教、配合システムによる愛馬の様子を、数値やグラフを通してプレイヤーが把握できるために、奥の深い育成が楽しめること。ゲームの流れはオーソドックス。初期資金1億4000万円で繁殖牝馬2頭、種牡馬2頭を選び配合。2頭の仔馬を所有したらゲームが始まる。仔馬が3歳になったら入厩。それぞれの馬の調教助手を選び、デビューに向けて調教を開始。馬の調子グラフを見ながら、レースのローテーションを決めていく。自由度がかなり高いシステムなので、どんな育て方をするかはプレイヤー次第。基本的な育成のコツを紹介するので参考にしてほしい。



◀『CR2』では、ひとつひとつ勝利を積み重ねていくことのみが攻略への近道となる。それだけプレイヤーの気持ちは本物の競馬に限りなく近づく。

強い馬を育てるには

馬の素質によって調教方法は異なる。まず入厩したら「メモ」を見て、愛馬の適性を把握しよう。あまり手のかからないタイプなら、助手（4タイプ）の自動調教でも十分。足もとが弱かったり〝スタートが苦手〟〝腰が甘い〟など調教で直せる特殊コメントが出た場合は、「ユーザー設定パレット」（7つまで登録可能）で1日ごとの調教メニューを決め、パターンをつくっておこう。

プレイヤー調教の利点

▶疲労と調子のバランスを見ながら、プレイヤー自身が詳細な調教をできるのが本作の醍醐味。各調教がすでに1週間分設定されているメニューを組み合わせていくだけでもかなり細かな調教が可能。



おまかせ調教の利点



◀スタンダードな西山、坂路で追う岩下、ウッドが基本の石川、ダートが基本の長本の4人の助手のひとりを選び調教をまかせる。細かい調整だけ自分でアレンジするようにすればかなりラクチン。

ユーザー設定を使えば

▶さらに細かく調教メニューを決められる。馬のタイプや成長段階などに合わせ何種か設定しておき、おまかせ調教などに挟み込んでやると便利。設定中の能力や疲労の変化値表示も便利。活用しよう。



レースで勝つには

いくら調教が万全でも、レースの駆け引きで失敗すれば元も子もない。レース直前に、騎手への適切な指示が必要となる。愛馬自身の脚質に注意し得意戦法（騎手・馬共に）をねらうのはもちろんだが、逃げ・先行馬が多ければ差し・追い込みが有利になるし、先に行く馬が少なければ先行策が功を奏する場合も。



◀馬の能力によって、細かく仕掛けどころなどを決められるのも本作ならでは。

強い馬を手に入れるには

ゲーム序盤に苦労するのが資金づくり。お金を貯めなければ、強い繁殖馬を買えないだけではなく、海外進出（ある一定の条件が必要）もままならない。

というわけで、まずは市場を活用して即戦力となる馬を入手し、資金づくりに精を出すのが王道だ。最初から価格の高い繁殖牝馬に手を出すと、厩舎経営にも影響するので、ここはじっとガマン。地道にレベルアップしていくことが必要だ。

ゲーム序盤はセールを活用



◀即戦力となる馬を購入するなら、入厩直前の3歳馬が売りに出される2月1週目のトレーニングセールをチェック。比較的安い値段で購入可能だ。調教VTRでタイムの確認もできるのが嬉しい。

資金を貯めて牝馬を購入



◀ある程度資金が貯まったら能力が高めの繁殖牝馬を購入しよう。あまり特殊な血統の馬よりもニックスの種類の多いもの、クロスがつくりやすいものを買い、種牡馬との相性をチェックしていこう。

自家生産馬を自由に配合

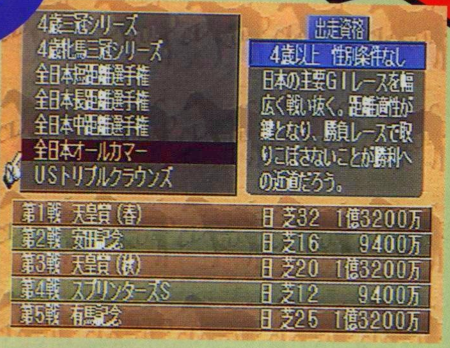


◀繁殖馬を用意できたら自家配合に挑戦。配合画面のコメントである程度の能力予想（適性距離・潜在能力のあるなし）が可能なので必ず注目。クロスが多い場合は弊害も多いのでニックス重視が吉。

豪華商品を目指して最強の馬をつくろう!

クラシックロード2 ハイパーカップ

堂々開催



本誌大会の優勝者は専門誌対抗最強馬決定戦にも出場できる!

なんと『CR2』の発売と同時に、いきなり読者対抗レース大会の出走馬を大募集!　『CR2』ならではの充実した対戦モードの中からターゲットに選んだのは「シリーズバトルモード」だ。これは、規定の何レースかを順に戦い、その賞金総額を競うというシビアな対戦だ。しかも、今回使用するシリーズは有名GIを5レース網羅し、距離も競馬場もバラバラという「全日本オールカマー」。詳しい応募方法をよく読み愛馬のパスワードを記入してどんどん応募しよう!　成績優秀者には豪華商品が!!

大会概要

『クラシックロード2』を使用した対戦レース大会(主催/ビクターインタラクティブソフトウエア)。使用モードは「シリーズバトル」内「全日本オールカマー」。日本の主要GI5戦を行ない獲得賞金を競う。応募多数の場合は16頭ごとに予選を行ない、上位16頭にて決勝を開催。

【予定賞品】1位・夏の北海道旅行(詳細は次号で)、2位・ビクター製ポータブルMDプレイヤー、3位・ビクターゲームソフト3本セット。決勝参加者にはテレホンカード。

出走条件

- 4歳以上
- 性別不問

この5レースを戦え!!



第1戦 天皇賞(春)

京都競馬場(外まわり)。距離3200m。古馬長距離路線を行く馬にとっては最高峰のGI。とにかくスタミナが重視されるレースだ。過去、多数の名馬がドラマを演じてきた。



第2戦 安田記念

東京競馬場。距離1600m。マイラーの最高峰を競うGI。スピードも、ある程度のスタミナも要求される。しかも場所が東京競馬場ということで、長い直線をどう追いきるかが勝負。



第3戦 天皇賞(秋)

東京競馬場。距離2000m。中距離馬にとっては秋のGIシリーズ最大のレース。昨年、このレースでサイレンススズカが骨折、競走中止したのは記憶に新しい。



第4戦 スプリンターズS

中山競馬場(外まわり)。距離1200。"電撃の6ハロン"と呼ばれスピード馬が熾烈な戦いを繰り広げる短距離馬にとって最高峰のGI。短い距離だけにスタートの善し悪しが勝負のカギ。



第5戦 有馬記念

中山競馬場(内まわり)。距離2500m。年末最後のGI。「グランプリ」の別名にあるように、ファンの人気投票により出走馬が選ばれる、競馬界最大のお祭りレース。

とにかく、過酷な戦いを強いられる5戦である。距離も1200〜3200mと幅広く、全部を優勝で飾ることは不可能に近い。実際の競馬で、この5戦全部に出走するような競走馬がいたら驚きである。というわけで、ここはねらいを絞り、絶対自信のあるレースを取りこぼさないことが重要。距離適性が中〜長距離の馬のほうが若干有利になると思われるが……。

右の応募用紙を使用(コピー可)して官製ハガキに貼り、所定の欄に氏名・住所・年齢・性別・出走馬名・コメント・出走馬のパスワードを記入して『〒102-8679 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ ハイパープレイステーション編集部「ハイパーカップ係」』まで。締切りは、5月7日(当日消印有効)。なお、複数の応募は可能ですが、同一の馬での応募、不当行為によるデータでの応募は失格とします。メモリーカードでの応募も可能ですが、出走馬の数だけ応募用紙を記入し、必要分の切手を貼った返信用封筒にご自分の住所・氏名を記入して封書に同封してください。

クラシックロード2 HYPER CUP'99 応募用紙

氏名　　男・女 (　　歳)

住所 〒

☎

馬名

コメント

パスワード

戦いに命を賭け、カジノに財産を捧げる



賭事に興じ、ビジョンクエストで戦士の魂に触れてみよう！

発売まで残すところわずかとなった『ソウルハッカーズ』。今回は、亡き戦士の過去を体験する「ビジョンクエスト」&PS版オリジナル要素「カジノ」の詳細について紹介を進めていこう。

■RPG	■価格¥6,800
■アトラス	■メモリーカード容量①〜④
■4月8日発売	■ポケットステーション対応

死せるデビルサマナーの魂が主人公を駆り立てる

ファンのみならず、一般ユーザーからも多数の支持を得たサターン版をベースに、様々な機能を追加したPS版『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』。今月は、PS版オリジナル要素とゲームを進めるために重要となるシステム関連の話題を中心に紹介していこう。

まず今回は、本作の目玉のひとつ、「ビジョンクエスト」の内容が一部明らかになったので解説する。ビジョンクエストとは、主人公が今は亡き人々の生き方を疑似体験するイベント。他者の体験を糧とすることで、主人公はひとまわり大きく成長していくのだ。クエストで扱われる人物の立場は多様で、主人公と同じように、ファントムソサエティと戦う者もいる。

新たなイベントを発見！

以前紹介したように、PS版『ソウルハッカーズ』には、スプーキーズのメンバーや、そのほかの登場人物に絡んだイベントが追加されている。右の写真はそのひとつ。どの人物に関係したものかはハッキリ言えないが、そのセリフから「ランチ」に関連したものの様子。この画面がどこで登場するのか、製品版で確かめてみよう。



◀見るからにワキ役キャラクター。もしかして、スプーキーズの仲間？



戦いの果てに倒れたサマナーたちの死闘の日々を疑似体験する

様々な修羅場をくぐり抜けてきたデビルサマナーの記憶する「ビジョンクエスト」。今回は、いくつかあるこのイベントのなかから「クエスト1」と「クエスト2」を紹介する。主人公は、これらのイベントを通じて、ファントムソサエティーと戦う意味を考えるのだ。



主人公を魂の旅へ誘う
レッドマン

パラダイムXへアクセスする主人公の目の前に現われた謎の人物〝レッドマン〟。彼は常に動物の姿を擬し、本当の姿を明かさない。主人公を試す彼の真意は？



▲経験を積み重ねることが主人公の成長につながる。



▲ウサギの姿で登場。外見に無頓着なのか、それとも？

クエスト1 ……とらわれのアルマ

最初のクエストで扱われるのは、ウラベという男の最期だ。イベントは彼が何者かの依頼を受けるところから始まる。依頼の内容は、アルゴンNSビルの端末に眠るデータをCOMPへと移すこと。だが、ビルの内部は悪魔が徘徊する危険な場所と化していた。仲魔を呼び出し、敵を倒しつつ任務を遂行しようとする彼だが……。果たして任務は成功するのか？？



▲危険を冒してまでほしいデータとはいったい何？



▲次第にぼやけていくウラベの視界。このあと、彼はいったい…？？



▶ファントムソサエティの幹部・西に呼ばれて任務に就くサマナー。職務に忠実。



▶もとはファントムソサエティのダークサマナーだった男。ある理由で組織を離脱している。データを奪うため、古巣を襲う。



巣くうもの ……クエスト2

第2のビジョンクエストで出会うのは、ユダという男だ。イベントは、彼がファントムソサエティの幹部・西と面会しているところから始まる。丁寧な言動が特徴的な人物だが、彼もやはりダークサマナーのひとりなのだろうか？　手に持つサックス型のものはCOMPである。



◀クエスト1でウラベを襲った男・フィネガンがここでも登場する。



◀幹部である西と対等に話すユダ。その実力はどの程度のものなのだろう？



◀裏切り者の代名詞「ユダ」の名を持つ彼、どんな生き方を見せてくれるのか？

新要素「カジノ」&ゲームシステムを再チェック!!

ユーザーフレンドリーであることを徹底追求!!

ある意味、メガテンシリーズの総決算ともいえる『ソウルハッカーズ』には、ユーザーが快適にプレイを進められるように、様々な工夫が施されている。ここでは、その工夫のひとつひとつを紹介していこう。また、併せてPS版のオリジナル要素も解説しよう。



◀PS版で追加されたカジノ。戦闘とはひと味ちがう楽しみ。

■インストールソフト ～仲魔の召喚からダンジョンのマッピングまで様々な用途で活躍!～

主人公の持つGUMPに組み込んで使用する「インストールソフト」。その種類は豊富で、オートマッピングからアイテムの拾得、さらには悪魔合体の検索まで、実に様々な機能を持っている。このソフトの使い方ひとつで、ゲームの進め方は大きく変わってくるのだ。ここでは、その一部、4ソフトの性能を紹介する。なお、1回にインストール可能なソフトは最大で5点。ソフトごとの機能を考え、目的に応じた組み合わせをしていこう。

SOFT1 ダーク・マン

通常では仲魔にすることができない「ダーク属性」の悪魔と交渉ができるようになるソフト。仲魔を増やすためには、一刻も早く入手したい1本だ。



SOFT2 ダ・ヴィンチ

GUMPで悪魔合体を行なう際、「検索合体」(手持ちの悪魔からどんな仲魔ができあがるか、あらかじめ調べる)が可能になるソフトだ。



SOFT3 ネオ・クリア

3Dフィールドにいるとき、常時周辺マップの様子を映し出す機能を持つ。



SOFT4 ヒロえもん

敵が落としたアイテムを拾う確率が上昇する。悪魔しか持っていないアイテムが欲しいときに使おう。



■カジノ ～ポーカーからダイスまで、ハマるゲームが勢ぞろい!!～

サターン版では諸般の事情から入れられなかったカジノ。だが、PS版にはしっかり入っている。戦闘の連続で荒んだハートを賭事で癒すといい。収録されているのは、ポーカーやダイスなど合計4種類。コインがいくらあっても足りないほどのめり込みそうな内容だ。敵を倒すのもいいけど、賭事で自分の運を試すのも悪くはない。ステキなアイテムがキミを待っている!



▲パラダイムXのなかに設けられたカジノ。きらびやかな雰囲気がプレイヤーを魅了する。

VSポーカー

ゲームの登場人物とポーカーで対戦するモード。1勝負1ラウンドで合計10回戦い、勝ち星の数で勝敗を決定する。勝ち抜き戦で、決着がつくまで戦うのだ。



◀負けても、コインが残っていればまた挑戦できるのだ。

ポーカー

カジノの基本、ポーカーゲーム。勝ち進むと、新たに「フロスト&ランタン」及び「ナンバーofジャック」のふたつのエクストラゲームがプレイ可能となる。



◀掛け金を決めてスタート。コインがなくなるまでつぎ込む?

▶ふたつのエクストラゲームはいずれもカード当てゲームだ。

スロットマシーン

最大で300倍のオッズが用意されているスロットマシーン。たまにジャックフロスト(画面左下)が魔法で助けてくれることもある。


◀スロットマシーンは当たれば、かなりの高額を稼ぎ出せる。

▶特定の条件を満たすと、新台が登場。

ダイスゲーム

2個のサイコロを振り、その合計値を当てるゲームだ。1回に賭けられるコインは最大で100枚となっている。また、勝つとエクストラゲームに挑戦できる。



◀使うサイコロは通常の6面体のタイプがふたつだ。

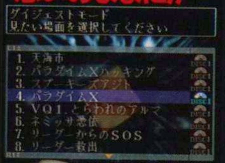
■ダイジェストモード ～見たいイベントを自由に再現!～

忙しくてプレイする時間がとれず、どこまでクリアしたか忘れてしまった。そんなときは「ダイジェストモード」が役に立つ。これはクリアしたイベントを自由に再現できるというシステム。自分がのシナリオがどこまで進んだか一目瞭然となるのだ。



重要なイベントや解説シーンをすべて見ることができるのだ。

すべてのシーンを思いのままに!!




◀画面に映し出されるスプーキー。

▶輝く球体が次第に瞳の近くに。



▲重要なイベントはダイジェストモードに記録されるので安心。



Pocket Station News

P-メッチーが3タイプに変化!

前回お伝えしたように、『ソウルハッカーズ』では、ポケットステーションで悪魔の飼育が楽しめるようになっている。ここではその育成についての補足情報をお伝えしよう。

今回明らかになったこと、それはポケステで育てる悪魔は、その育て方次第で3つのタイプ(通常型、頭脳型、パワー型)に分かれるということだ。悪魔にはそれぞれ「力」「知力」「魔力」「耐久」「速さ」「運」の6つのパラメーターが設定されており、これらの伸び具合によって最終的にどのタイプの悪魔になるかが決定する。「縄跳び」「カード遊び」「パンチ」の3つのトレーニングを組み合わせて、自分が必要とするタイプの悪魔に育てよう。きっと本編で大活躍してくれるだろう。



◀パラダイムX内の「王国屋」というお店で悪魔を購入しよう。


◀大学帽を被った悪魔。頭脳型に育てると、こんなキャラに。


詳細フローチャートで
ゲームクリアを目指せ!!
この本があれば
楽勝よ♥
TOMB RAIDER III
Sony Magazines Deluxe
トゥームレイダー3
ナビゲーションブック
TOMB RAIDER III NAVIGATION BOOK
トゥームレイダー3
ナビゲーションブック
絶賛発売中!!
AB判／オール4C
定価¥1,050（税込）
ソニー・マガジンズ



HOW TO PLAY
攻略特集

インド後半からサウスパシフィック前半までを攻略

トゥームレイダー3

マカク(サル)でもわかるフローチャートつきで徹底攻略！

●3Dアクションアドベンチャー ●エニックス ●発売中 ●価格￥6,800(海外版同梱) ●メモリーカード容量②

このチャートどおりならクリアは確実だッ！

発売から1カ月弱。すでにオールクリアしてしまい、独自の遊び方を模索している方もいることだろう。だが、そこはやはり手強い『トゥーム』のこと、「クリアできないよ〜」とお嘆きの方も少なくないはず。

今回も前号に続き、細かいフローチャート&ポイント解説つきで攻略していく。あとはキミの指さばきと勇気にかかっている！

オススメ攻略ルート

周知のとおり『トゥーム3』は、前2作と異なりルートを自分で選択可能だ。だが、これが落とし穴。レベル・ネバダでは、ステージ2ですべてのアイテムを取り上げられ、いくつかの武器は再入手不可能。つまり、ネバダを4つ目に選択すると手薄な装備で南極大陸を攻略せねばならないのだ。右側に掲載してあるオススメルートであれば、十分な装備をそろえてから南極に向かうことができる。

インド → ネバダ → サウスパシフィック → ロンドン → 南極大陸

インド STAGE3 ガンジス川

メインとなるのはバギーという乗り物。十分な練習を行なっておこう。
また、このステージにはクリアルートがふたつあるのにも注目。

ACTION FLOW CHART

1 スタートして正面右にあるバギーに近づき、乗り込む。
2 バギーで道なりに進む。行き止まったら左を向く。対岸に見える洞窟に向かって、バギーでジャンプ。
3 洞窟内を進む。途中にある穴はジャンプで越え、さらに奥へ。
4 奥にある坂をバギーで進む。最上部まで行き、扉のある足場に飛び移ったらバギーを降りる。
5 坂の最上部に戻り、バギーのある場所を正面にして左側に見える通路に走りジャンプつかみで移動。
6 通路を進む。曲がり角にいるコブラを倒し、さらに奥へ。
7 途中にある穴を飛び越え、その先にいるコブラを倒す。すぐそばにある穴から下へ移動。
8 降りてすぐそばの壁にあるスイッチを押す。マカク（以下サル）が2匹出現するので倒し、開いた扉の奥へ。
9 バギーのある足場に出る。再びバギーに乗り、チャート8で開けた扉から奥へと進んでいく。
10 クリスタルのある分かれ道（右下&左奥）に出たら左奥の通路へ。
11 バギーで道なりにゆっくりと進む。穴を飛び越え、さらに進んでいくと石の一本橋のある場所に出る。そのまま橋を進む。
12 橋の途中にある穴を飛び越え、先に進むと再び分かれ道がある。今度も左へ進む。
13 左側の壁沿いに坂がある場所に出る。バギーに乗ったまま坂を登り、そのまま壁沿いに進む。
14 坂の最上部まで登ったら、大きな谷を飛び越えて対岸のクリスタルがある足場へ。
15 外壁を右側にして進み、谷をバギーで飛び越えて対岸の足場へ。
16 崖を降り、奥へ進む。クリスタルのある場所に出たら、周辺にいるサル×2をひき、バギーを降りる。
17 クリスタル手前の左の通路（対岸に足場のないほう）に入り、左斜め前にある足場を登って進むと滝のある場所に出る。
18 そのまま足場をジャンプしつつ道なりに進み（ハゲタカ注意）、行き止まったら下に見える水場に飛び込む。
19 滝壷にある足場に登る。ハゲタカを倒し、滝の裏へ進む。
20 段差を登り、壁際にある通路の奥へ進むとクリア。

CHART No.1 バギーを乗りこなすべし

やはりここではバギーを自分の手足のごとく操れなければお話にならない。自分の思いどおりに動かせるようになるまでは、練習あるのみだ。

アクションボタンで前進、ジャンプボタンで後退、方向キーの左右でそれぞれの方向へ曲がることができる。なお、後退中は曲がる方向が逆になるので注意。実際の車の運転と全く同様だ。バギーはスピードがついた状態ならば、崖（ジャンプ台状の）から大きくジャンプできる。また、停止中にダッシュボタンを押しつつアクションボタンを押すとタイヤが高回転、続けてダッシュボタンを離すとターボ加速となる。ジャンプの飛距離が伸びるので多用したい。



▼後退中は進行方向が左右逆向きになる。覚えておこう。





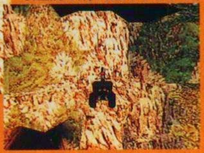
◀タイヤが高回転し始めてからボタンを離すこと。

CHART No.14 ダイブのコツ

ここは手前にある足場の切れ目からアクションボタンを離さずに、連続で飛び越えてしまおう。切れ目手前の壁を背に、ターボ加速をすればOK。



▲壁を背にした状態でタイヤを高回転させる。



▼あとはノンストップで谷も連続で飛び越えてしまう。

CHART No.18 ハゲタカとのバトル

足場が非常に狭いため、まわり込まれると照準が合わせづらい。少しずつでも確実にダメージを与えていったほうが結果的に早道になる。



▲画面からいなくなったらすぐに視線操作で追うこと。



▼水場にいても襲われる。確実に上で倒しておこう。

CHECK! クリアルートはふたつある

チャート10の分かれ道で、右下の方向からバギーで川を越えるともうひとつのルートに進むことができる。

こちらは上のチャートで示しているルートよりも長い。難度も少々高めだが、弾丸などのアイテムをいくつか入手できるので腕に自信があるのならこちらをオススメする。なぜかマカクが異常なまでに大量出現するのが特徴だ。なお、チャート17の場所でもとのルートと合流する。



◀こちらのルートには寺院のような場所がある。「門の鍵」というアイテムをふたつ入手するのがメインの目的となる。



◀一度に4〜5匹のマカク（サル）たちに囲まれてしまう場合も。倒しても倒しても群がってくるので少々うざったい。

インド STAGE4 カリアケーブ

レベル・インドでのラストステージとなる。インドでは最も短いステージで、迷路を抜けてボスを倒せば終わり、と非常に単純な構成。

ACTION FLOW CHART

1 始まってすぐ目の前にあるT字路を左へ。
2 再びT字路に出る。ここも左へ進む。
3 ふたつ目の分かれ道を右へ。そのままほふく前進で天井が低い通路を進む。
4 突き当たりまで直進したら、すぐ左に穴があるので下へ降りる。
5 通路を進んでいくと分かれ道に出る。正面右側の天井が低い通路をほふく前進で進む。
6 ほふく前進で進んでいくと、またもや分かれ道に出るのでそこを左に進む。
7 立ちあがれる場所に出たら、正面のT字路を右へ。
8 そのまま直進して、突き当たりを右へ進む。
9 T字路に出たら右へ。クリスタルのある小部屋に出る。トーチを入手したらそのまま部屋中央の穴から下へ降りる。
10 コブラが大量にいる部屋に出る。まわりを見渡すと明るい通路が見えるので、ダッシュで駆け込む。突き当たったらほふく前進で素早く右下の天井が低い通路に入り込む。(後ろから岩が転がってくるため)
11 クリスタルのある場所に出たら、正面の坂を滑り降りる。
12 大広間に出る。ボスキャラクター(トニー)がいるので、足場をジャンプで渡りながら攻撃を回避し、銃を撃ち込んで倒す。
13 ボスを倒すと秘宝を落とす。走りジャンプでその足場に渡り、秘宝を拾うとクリア。

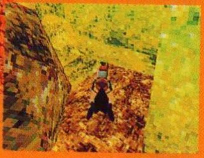
インド ALL CLEAR!!

CHART No.10 コブラ、岩トラップの連続回避

下に降りたとたんに大量のコブラに囲まれているので、非常にあわててしまいがち。だが、明るくなっている通路に一目散に駆け込めばノーダメージで突破することが可能。下手に左右に避けようとすると余計にドツボにはまってしまうので注意すること。そのあとの岩トラップは、実は通路突き当たりの隅(左右の角)でしゃがんでいれば当たらないのだ。もちろんチャートどおりに天井が低い通路に逃げ込んでも問題はない。



▲コッ、コブラ! とあわてても事態は好転しない。



▼すぐに逃げ込んだほうがそのあとがスムーズにいく。

CHART No.12 ボスを倒せ! ～VSトニー～

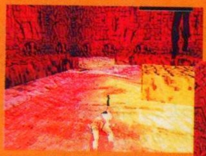
まず、チャート11の坂を滑り降りる際に銃を構えたまま降りていくこと。ララが照準を合わせたら即座に攻撃を開始しよう。トニーがポーズをとり、部屋を炎の間に変えてしまうときもダメージを与えることができるためだ。時間の許す限り攻撃しておこう。ヤツが火の弾を撃ち始めたら、まわりの足場をジャンプで渡りつつ、空中から攻撃していく。このときは足もとに十分注意しておくこと。ムリに攻撃しようとして下の床に落ちると即死してしまうのだ。また、ヤツが無防備なうちに密着、ショットガンを時間の許す限り撃ち込んでからジャンプ撃ちに切り替える方法もある。かなり危険ではあるが。



▲このときに、できる限り攻撃しておいてから……。



▼ジャンプしながらの攻撃につなぐ。覚えよう。

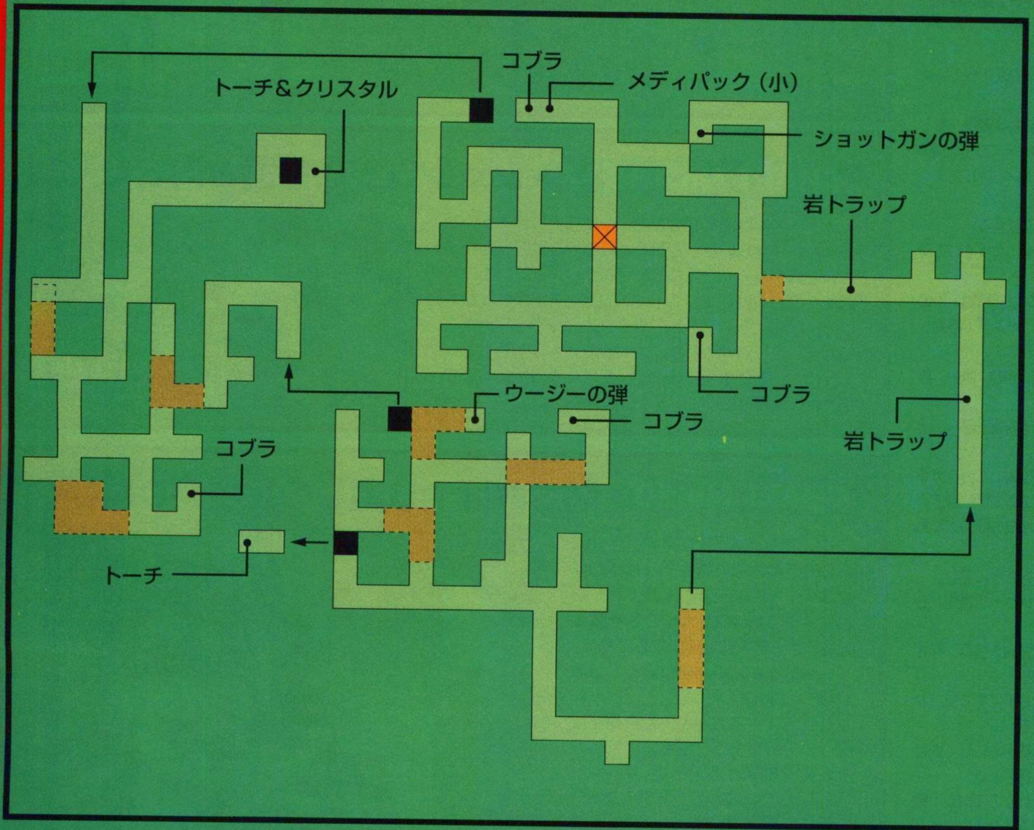


▲下の床に落ちれば問答無用で即死となってしまう。



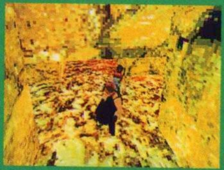
▼至近距離でのショットガン攻撃は強力だが危険。

カリアケーブ 全体マップ



カリアケーブはステージのほとんどが迷路で構成されている。特に難しい謎解きもなく、ただ迷路を抜けるだけでいいので難度は低い。

黒く塗りつぶしてある部分は下に降りる段差。それぞれ矢印の先につながっている。点線で表示されている部分は天井が低い通路を示している。引き出し線の部分はそれぞれのアイテムやトラップがそこにある、という意味だ。ひとつだけある黄色い部分は動かせるブロックを示している。



◀天井が低い通路には要注意。進んでいる途中で方向を誤りやすい。



▶もちろん段差にも気をつけておくこと。常にマップを見つつ進むように。

ネバダ STAGE1 ネバダ砂漠

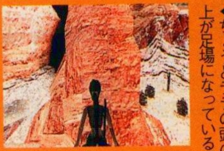
砂漠と名前がついているが、滝や軍事基地などもある。また、次ステージでアイテムを全部取られるので、惜しみなく使っておこう。

ACTION FLOW CHART

1 スタートしたら、そのまま直進。途中でハゲタカとガラガラヘビが出現するので倒す。水溜まりの横を進み、正面の谷間へ。突き当たったら右にある通路へ進む。
2 段差を登りつつ、通路を道なりに進む。途中にある穴は、ひとつ目は走りジャンプつかみ、ふたつ目は走りジャンプで越える。そのまままさらに奥へ進んでいく。
3 外に出る。建物の手前の足場を進む。端まで進んだら、そこから右の壁際にある足場に走りジャンプで乗る。
4 壁際の足場を進む。草の陰に隠れたガラガラヘビを倒し、奥にある足場へ走りジャンプ。
5 ジャンプしつつさらに足場を進む。行き止まったら、下に見える足場へジャンプして降りる。
6 そこから左側を見ると、大きな岩山がある。岩山の真ん中あたりの壁に向かって走りジャンプつかみで移動。足場に登れる。
7 岩山を登っていく。途中で出現するガラガラヘビを倒しつつ建物の上（クリスタルがある場所）へ進む。建物上部にある穴から下へ落ちる。
8 水路を道なりに泳いで奥へ。行き止まったら陸へあがってそのまま直進。
9 広い渓谷に出たら、そこから右の壁際にある足場に走りジャンプで乗る。
10 足場に乗ったら、すぐ正面の壁にある段差にジャンプつかみ。左を向いて、壁際の足場へ走りジャンプで移動する。ハゲタカが出現するので倒しておく。
11 壁際の足場を進む。行き止まったら、右側の壁にララの腕がくっついた状態で正面のクリスタルのある足場に登る。
12 左を向き、対岸の足場へ走りジャンプつかみで渡る。
13 壁を右手にして足場をジャンプしつつ進み、草の手前まで来たら隠れているガラガラヘビを倒す。
14 段差を登って足場の端まで移動。右にある足場へジャンプ。
15 正面にある坂を、少し右を向いた状態でジャンプして飛び越す。坂に着地、アクションボタンを押したまま滑る。端につかまって下に落ちるのを防ぐ。
16 端につかまったまま左へ横移動。登れるところまで来たら上によじ登る。
17 目の前にあるクリスタルを入手。奥にある起爆装置は無視（あとで来る）。滝のほうを向き、右奥に見える坂に向かって少し右を向いた状態で（チャート15と同じ）アクションボタンを押したまま走りジャンプ。後ろ向きで滑って端につかまる。
18 そのまま左へ横移動。端まで来たら上の足場へよじ登る。
19 今いる足場から真後ろにある足場へジャンプ。坂になっていて滑るので、すぐに正面の足場にジャンプする。
20 滝の上、いちばん手前に見える足場へ走りジャンプで移動。川の上流に向かって、それぞれいちばん近い足場へジャンプで移動していく。
21 広間に出る。奥にある建造物をまわり込むように移動。途中、無法者が出現するので倒す。
22 建造物の側面にある、登れる壁（ハシゴ）から建造物上部へ。そのまま右へ進む。
23 ダムのある広場に出る。ハゲタカを倒し、草の陰にいるガラガラヘビに注意しつつ2本放水しているダムのすぐ下の水場に潜る。
24 水場の底の隅にあるレバーを操作。2本ある放水口の間の下にある扉が開いているので入る。
25 水路に入ってすぐ上にあるレバーを操作。水路をさらに進む。
26 ひとつ目の角を右に曲がってすぐの場所にあるレバーを操作。さらに奥へ。
27 足場にあがると通路に出る。クリスタルのある方向へ進み、行き止まりにあるレバーを操作する。
28 レバーを操作したら後ろを向き、そこからすぐ右手にある出口から外に出て、そのままチャート21の広間まで戻る。
29 建造物からハシゴを使って下に降りる。石の外壁を右にして進むと、やがて右手に通路が見えてくるのでそこへ進む。
30 正面に鉄の檻のある部屋に出る。無法者が現われるので倒し、鉄の檻をまわり込んで、中に入る。隅に落ちている「ダイナマイトスイッチ」を入手。

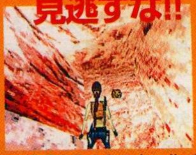
CHART No.6 つかまれる岩山って？

足場に降りてから左側を見ると、大きな岩山が目に入るはず。足場を道なりに進み、岩山のちょうど真ん中あたり（右の写真参照）を目指して走りジャンプつかみ。ガッチリと岩壁をつかめるので、そのまま上に登ろう。足場の先にはメディパック（大）もあるので忘れずに入手すること。



◀ちょうどララの頭の上が足場になっている。

見逃すな!!

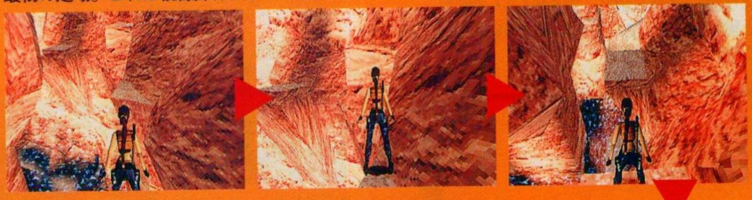


▲足場の先の角を右に曲がるとある。確実にGET！

CHART No.9~13 落ちればやり直しの足場渡り

全体的に足場が非常に狭いため、慎重に操作しないと足場から落ちやすい。少々面倒だが、常に歩いて移動したほうが安全に進める。さらに足場をひとつ渡るごとにセーブしておけばより確実。

具体的な足場の場所は下の連続写真を参考にしてもらうとして、ポイントのようなものを少々。まず最初の足場。これは視線操作ボタンを使用して、まわりを良く見渡せば特に迷うことはない。チャート10の足場はハゲタカを倒してから渡ること。壁にくっつく、とある部分は、本当にそのとおりにしないと足場に届かないので注意。対岸の足場へ渡るところは、よく見るとハシゴ状になっているのがわかる。なお、下に落ちてしまった場合はチャート32～33を参照し、チャート9の足場へ戻ろう。



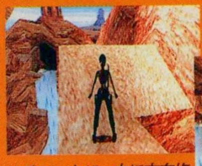
◀見てのとおり、足場はとても狭いため歩いて移動するほうがいい。細かくセーブするのも忘れずに。



▶視線操作で周囲を見渡すのを怠らないようにしよう。最後の最後にいるガラガラヘビには要注意だ。

CHART No.15&17 ジャンプする位置と向きを確認

チャートでは漠然と右を向いた状態で、とあるので少々わかりづらいことと思う。具体的な位置と向きは右の写真を見てもらえれば一目瞭然。ジャンプ中に方向キーの右を押して、若干の方向修正を加えればなおいい。なお、チャート15の場合、方向修正をし過ぎないこと。坂に降りられずに右の段差から下へ落ちてしまうのだ。下は水場ではなく、足場になっているので落ちれば即死となってしまう。気をつけよう。



▲チャート15。右に方向修正し過ぎないように。

▼チャート17。ここなら方向修正し過ぎても大丈夫。

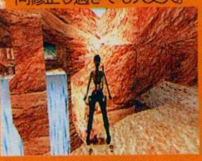


CHART No.20 落ちればやり直しの足場渡り再び

ここで下（水場）に落ち、さらに下の滝下の水場に落ちてしまった場合はチャート32～33、そして9～13とやり直さねばならないことを覚えておこう。確実にセーブすること。

いちばん最初の足場に渡るところが最も注意すべきポイント。ジャンプしたらすぐに方向キーから指を放そう。そのままだと走り過ぎで落ちてしまう確率が非常に高いためだ。あとは右の連続写真を参考にして、順番に足場を渡っていけばOK。



◀左の写真が難関。ちょうどララの頭の上に足場が見えるはず。ここでも常に歩いて移動するようにしよう。

▶それぞれ手前に見える足場に順番に渡っていく。右の写真のふたつ共、走りジャンプでないと足場に届かない。



31 チャート20の滝まで戻り、下の水場に飛び込む。
32 水面から顔を出したらそのまま滝を背にして泳ぎ、右手に見える木の箱（足場）にあがる。
33 すぐ上の足場に登り、そのままチャート9の足場まで戻る。（ポイント解説を参照）
34 そこから9以降のチャートどおりに進んで、チャート17の起爆装置があった場所へ戻る。
35 起爆装置に「ダイナマイトスイッチ」を使う。すると奥の通路から岩が転がってくるので横に避ける。
36 そのまま起爆装置の導火線を伝って下へ進み、小部屋へ。左側に密集している段差を使って部屋の上部に移動。
37 部屋の外周にある足場を走りジャンプやジャンプで移動。行き止まったら、外壁の上部にある溝につかまって上へ。そのまま天井が低い穴を通り抜ける。
38 クリスタルを入手しつつ進むと、フェンスに囲まれた建物のある広場に出る。段差を降りてフェンス沿いに進む。
39 突き当たりの壁にある、天井が低い通路に入る。通路を道なりに進むと、上と下とで道が分かれている場所に出る。ジャンプつかみで上の足場に登る。
40 さらに上の足場に登る。そのまま通路を進み、行き止まりにある水場に潜る。
41 水中の石柱についているレバーと、そのそばの細い水路内にあるレバーを操作し、そのままチャート38の広場まで戻る。
42 チャート39の天井が低い通路を通り抜けて広場に出たら、そのまま直進。やがて左手に見える通路に入り、奥の通路へ進む。通路を出たら2匹のガラガラヘビを倒し、すぐ右にある建物の開いている扉から中に入る。
43 建物内にあるレバーを操作。チャート39の上下の分かれ道まで戻り、今度は下の道を進む。
44 大きな建物のある広場に出る。広場にいる無法者を倒し、4つある柱のうちのひとつにかかっているハシゴを登り、建物内へ。
45 建物内の水場に潜り、すぐ右にある足場に登る。開いている扉から外に向かって走りジャンプし、フェンスを越える。
46 無法者を倒しつつ、ふたつ目の建物へ入る。無法者を倒したら、建物内にあるバギーに乗り込む。
47 ひとつ目の建物横にある傾斜からバギーで屋根に登る。
48 バギーを降り、屋根の上にある「ジェネレータ解除カード」を入手。再びバギーに乗って下へ降りる。
49 バギーを降り、ひとつ目の建物内へ。無法者を倒し、奥にある機械の前で「ジェネレータ解除カード」を使う。
50 開いた扉の奥へ進む。無法者を倒し、奥にあるレバーを操作。
51 ふたつ目の建物のそばにあるゲート横のレバーを操作する。開いたゲートから、バギーに乗ってチャート42の広場まで戻る。
52 フェンスのそばにある岩山の傾斜をジャンプ台にして、バギーでフェンスを越えればクリア。

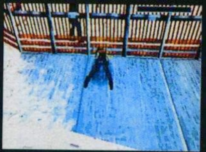
CHECK!

フェンスに近づかないで！

チャート38の広場に出ると、最初にフェンスに囲まれた建物が目につくと思う。見ればそのフェンスには、いかにも電気きてます、流れてます、という雰囲気を匂わせるカミナリマークがついている。言うまでもなく、触れればその場で感電死。ララは帰らぬ人となる。特に無法者とのバトルのときや、チャート51のレバーを操作する際に、それまでの手順を踏まずに操作して感電死、というパターンが最も多い。よくよく気をつけること。わかっていても引っ掛かりやすいトラップの代表だ。



▲言われずとも気づいた方のほうが多いのでは？



▼触れれば御陀仏。もちろん即死だ。近づかないように。

CHART No.23~26 3つのレバーの場所は？

ここにあるレバーの場所は、いったん迷ってしまうと非常に見つけづらい。具体的な場所を右の写真で示しておいたので参考にしてほしい。

ひとつ目はダム下の水の底にある。見つけづらいのがふたつ目。水路に入ってすぐ上にあるので見逃しやすい。3つ目は道なりに水路を進めば特に問題なく見つけられる。



▲ちょうどララの左肩の横に小さな黒い物体があるのが見えるはず。それがひとつ目のレバーだ。



▼ふたつ目。水路に入ってすぐ上を見よう。操作したらいったん水面に顔を出し、息つぎをしておくこと。



▲3つ目は、ふたつ目のレバーに比べれば、天地の差ほどに見つけやすい。

CHART No.32~33 下の水場から上の足場に戻るには

ここも進むべき道順がわかりにくい場所。下に掲載してある連続写真を参考にしてもらえれば迷うことなく進んでいける。なお、チャート9～13、チャート20で下に落ちてしまった場合は、このチャートどおりに進めば復帰することができる。

まずはそばにある木箱状の足場に登る。続いて右上の足場に登り、右を向いて対岸の足場へ走りジャンプ。さらに右を向き、同じく対岸の足場へ走りジャンプで乗る。再び右を向いて対岸の足場へ走りジャンプつかみで渡るわけだが、このとき若干左を向いておくこと。向き過ぎていてもつかめないので、ほんの少しでいい。渡ったら壁を登って左の足場へ。



◀この木箱状の足場。比較的見つけやすいはず。



◀右を向いたら対岸の足場へ走りジャンプ！



◀ほんの少し左を向く。走りジャンプつかみで。



▶そして右上の足場へ垂直ジャンプつかみで登る。



▶さらに右の足場へ走りジャンプで。まだ余裕。



▶ハシゴ状の壁を登って左の足場に降りればOK。

CHART No.35 大岩キケン！

起爆装置を作動させると、奥にある通路から大岩が転がってくる。すぐに左右に回避すれば問題ないので、決してあわてることのないように。



▲起爆装置を作動。正面に見える暗い通路から……。



▼大岩が！ サイドジャンプで避けるとカッコイイ。

CHART No.47 ブレーキを忘れずに

ここでは坂を登りきったところで忘れずにジャンプボタンを押そう。そのままだとバギーの勢いが止まらずに、下に落ちてしまうのだ。



▲アクションボタンを押したままだと下に落ちる。



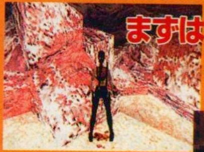
▼すかさずジャンプボタンを押せば落ちないですむ。

CHART No.36~37

くずれた岩を足場にして上へ

小部屋に出ると左奥に岩が積み重なって段差のような状態になっているのがわかる。それを利用して部屋の上部に移動していく。なお、具体的な位置や流れは下の写真を参考に。

最初の足場から次の足場へ登る（見つける）のが少々厄介。周囲をよく見渡さないと非常にわかりづらいのだ。あとはほぼ道なりに進んでいけばOK。最後の足場端の溝も難なく見つかる。



▲ちょうどララの頭の上にある足場に登る。



▼上部を見渡せば、この足場が見つかるはずだ。



▲そして後ろを向き、外壁に沿って足場を渡っていく。



▼天井が低い通路を通り抜ければ次のチャートへ。

ステージ終盤まで丸腰のため、攻略難度はかなり高いと言える。
ララと同様に捕らえられている囚人たちの助けを借りねばクリアはできない。

ACTION FLOW CHART

1 部屋の窓際にある緑色のセンサーに触れると扉が開く。部屋に入ってくるMPをかわし、そのまま部屋の外へ出る。
2 扉を出てすぐ左側にある扉の横のスイッチを押し、出てきた囚人にMPを倒してもらう。自分が入っていた部屋の扉を背にして、いちばん左奥の扉へ。このとき、ほかの部屋のスイッチを押して囚人たちを助けておく。
3 部屋内の洗面台の上にある通路に入り、コンテナを１回押す。
4 左の壁にある天井が低い通路を進む。コンテナのある場所に出たら、そのままコンテナを１回押す。
5 右側に出てきたコンテナを１回押し、上にある足場に登る。
6 通路を直進。途中にある有刺鉄線のある坂は、右端を走りジャンプで越える。その先の有刺鉄線も歩きで回避。
7 突き当たりのレバーを操作し、左にある足場の端をつかむ。そのまま左へ横移動、ハシゴまで来たらつかまって下に降りる。
8 ハシゴを降りていく途中、左の壁に通路が見えたら左へ横移動、通路に降りる。
9 通路を進む。ひとつ目の色の違う床をジャンプで避けて（ここで下に降りた場合はチャート12の部屋に出る）、さらに　奥へ。小部屋に出たら左奥の色の違う床に乗って下へ降りる。
10 緑色に光る機械のそばにあるレバーを操作する。
11 扉が開き、囚人が入ってくる。MPを倒してくれるので、死体から「キーカードA」を入手。
12 赤く光っている方向へ進み、部屋に出たら右側の壁にある機械の前で「キーカードA」を使う。
13 開いた扉から出て、通路を直進する。突き当たりを左に曲がり、扉の前にあるスイッチを押す。
14 開いた扉から部屋の中へ。奥の扉横にあるスイッチを押し、開いた扉の奥へ移動。
15 部屋に入って、正面の天井にある穴の下まで部屋右奥にあるコンテナを移動させる。
16 コンテナから穴の上の足場へ登り、部屋の奥にあるレバーを操作。
17 下の部屋が水で満たされた状態になる。水に潜り、奥の天井にある穴から上の足場にあがる。
18 通路を歩いて進む。ひとつ目の暗い曲がり角にある穴をジャンプで回避し、さらに奥へ。
19 野外の通路に出る。有刺鉄線のある穴は走りジャンプで避け、通路の奥へ進む。先にある穴から下に降りる。
20 穴を降りると、ふたつに分かれた小部屋に出る。奥にあるレバーを操作し、手前のスイッチを押す。
21 降りてきた穴から上に登り、チャート18の通路まで戻る。今度は曲がり角の穴から下へ降りる。
22 部屋の奥にあるスイッチを押し、開いた扉から出る。
23 スイッチのある通路に出る。奥のスイッチを押し、逃げ道を確保してから手前のスイッチを押す。開いたドアからMPが出てきたら、逃げ道を通って部屋の左奥へ。通路を通ってチャート12の部屋まで戻る。
24 囚人たちにMPを倒してもらったら再び道を戻り、先ほどMPが出てきた部屋に入る。
25 部屋に入って正面にあるスイッチを押し、チャート22の部屋へ。
26 換気扇横のシャッターが開いているので、羽に当たらないように慎重に歩いて奥へ移動。
27 クリスタルの前にある坂を滑り、正面の溝にジャンプつかみ。そのまま左へ横移動して突き当たったら下の坂へ降り、滑り始める前にジャンプ。
28 正面にある天井が低い通路に入り、ほふく前進で進む。行き止まったら正面のハシゴを登る。
29 左の足場に降り、部屋に出たら奥へ進む。囚人が上の通路にあるセキュリティシステムを操作して天井を開けてくれるので、ジャンプつかみで上の足場へ登る。
30 上の通路に出たらセキュリティシステムとは反対方向へ進み、行き止まりの金網を登る。
31 正面にある坂を進み、T字路を右に曲がる。MPに発見されても無視して進み、奥にある分かれ道から左へ進む。
32 通路奥にある段差を降りていき、通路の扉横にあるスイッチを押す。開いた扉から出る囚人にMPを倒してもらい、(右ページへ)

CHART No.2 囚人たちを助けねば！

ひとり目の囚人にMPを倒してもらったら、ほかの部屋の囚人たちも同じ手順で助けておこう。チャート11で、同様にMPを倒してもらう際にも彼らの助けが必要だからだ。味方はたくさんいればいるほど心強いのは言うまでもない。逆に敵にまわすとこれほど恐ろしいものもないが。



◀渾身のストレートで軽くMPを撲殺。最強。

▼全員助けてみると……こんなにたくさんいたのね。



CHART No.3~5 コンテナを押して足場への道をつくる

ここでのコンテナ移動は、基本的に引き動作は必要なく、押す動作のみと覚えておこう。
最初のコンテナを１回押すと左下に天井が低い通路があるのがわかる。次はほふく前進でコンテナがもう一度見えるまで進む。途中で立てる場所に出るが、気にしないでいい。コンテナを押すと右側にもうひとつのコンテナが出現するはず。今度はそれを押すと上部の足場と道がつながるので、登って進んでいこう。



▲最初のコンテナ押し。左下の天井が低い通路へ進む。

▼最後のコンテナ押しを行なうと上部に足場が。



CHART No.18 暗がりの穴に注意！

ここでは走る、ましてやダッシュなどは絶対に禁止。突き当たりにある穴に落ちると、火ダルマになってしまうためだ。進めなくなるまで歩いて進み、右側の明るくなっている通路へジャンプで渡るようにしよう。また、この場所にはもう一度来ることを覚えておくように。



◀下は厨房のような場所。ガスコンロ？



▲忠告を聞かずに飛び出すと大惨事に。もう消えない。

CHART No.23 MPの対処法

逃げ道というのはチャート11の場所へつながる通路のこと。あらかじめドアを開いておけば、スムーズにその場所まで移動できるというわけだ。また、こんな方法もある。ドアを開け、MPが出てきたらすぐそのドアへ。入ってすぐ右にスイッチがある。MPを引きつけつつスイッチを押せば、なぜかMPはドアに挟まれて死亡してしまうのだ。



◀右側のドアを先に開けておけば、MPが出てきたときにあわてなくてすむ。



▲こちらのほうが手間は省けるが、MPから無防備で攻撃を受けてしまう。一長一短といったところだ。

CHART No.26 斬殺換気扇を突破

ここの突破には慎重に歩いて進むほかはない。触れれば凄まじいダメージを受けるので、確実にセーブしておこう。あたりを見渡しながらゆっくりと進めば、それほど難しい場所ではないはず。死にさえしなければ、そばにあるクリスタルで体力を全快できることも忘れずに。



▲うっかり突っ込んでしまうと、即死する場合もある。

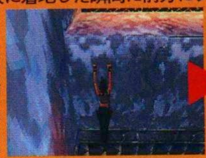
▼じりじりと進んでいこう。急いでもメリットはない。



CHART No.27 降りて滑ってすぐジャンプ

最初の、坂を滑って正面にある溝にジャンプつかみする部分はチャートどおりにこなせば問題はない。坂を滑り過ぎないようにする、ということだけ気に留めておこう。その次の、下に降りてからすぐにジャンプする、という部分は完全に連続動作。溝から手を放して下に降りるときに、ジャンプボタンを押しっ放しにしておくといい。坂に着地した瞬間に前方にジャンプしてくれる。

▶上の攻略どおりにやれば実は簡単な場所。





死体から「キーカードB」を入手。
33 チャート31の場所に戻り、左の壁にある機械の前で「キーカードB」を使う。開いた扉から部屋に入り、中にあるスイッチを押す。
34 チャート31の分かれ道を、今度は右へ進む。行き止まりにある段差をハシゴを使って降り、広場に出たらMPを無視してすぐ左にある通路に入る。
35 通路の奥へ進み、ふたつあるスイッチのうち手前のスイッチを押す。出てきた囚人にMPを倒してもらい、死体から「イエローセキュリティキー」を入手。
36 チャート34の広場に戻り、青白く光る建物についている機械の前で「イエローセキュリティキー」を使う。開いた扉の奥へ進む。
37 通路を進み、左側に見えてくる通路へ。途中で右下に見える天井が低い通路をほふく前進で進む。
38 普通の通路に出たら、立って奥へ進む。行き止まりの段差から下に降りる。部屋にいるMPに攻撃を受けるが、無視して柱にあるレバーを操作。
39 レバーを操作すると赤いセンサーが発動。MPが倒れたら、開いた扉から通路へジャンプで移動。(センサーを避ける)
40 道なりに通路を進んでいくと、吹き抜けの広場に出る。すぐ下の足場に降り、中央の柱を右にして足場を進んでいく。
41 行き止まったら、左下を見る。通路があるのでそこへ進む。
42 通路を進んでいくと部屋に出る。部屋の隅にあるスイッチを押し、反対側の通路奥にある扉横のスイッチを押す。開いた扉からチャート40の広場に戻る。
43 今度はチャート41の行き止まりから、上の大きな足場に登る。足場中央にある穴から下の水場に降りる。
44 水面にある小さな足場へ。部屋の外周にある足場をジャンプや走りジャンプで移動していく。最上部まで来たら、壁にある天井が低い通路へ。
45 通路を進み、行き止まりにあるレバーを操作。チャート44の部屋まで戻り、そのまま水場に入る。右下奥にある水路を進む。
46 陸に出たら、左にある天井が低い通路を通り抜ける。通路に出たら右に進み、開いている扉の横にあるスイッチを押す。
47 スイッチの横にあるハシゴを登り、奥へ。吹き抜けの広場に出たら、奥にあるハシゴを登って上にある通路を進む。
48 MPのいる通路に出る。分かれ道を右に曲がり、突き当たりにある天井が低い通路に入る。中にある「イエローセキュリティキー」を入手。
49 チャート47のハシゴの下まで戻ったら、部屋の奥にある機械の前で「イエローセキュリティキー」を使う。
50 機械の横にあるハシゴを登る。チャート44の水場の上に出るので、そのまま水場へ飛び込んで水底中央にある水路に潜る。水路を進み、扉に突き当たったらすぐ横にあるレバーを操作して奥へ。
51 水路を進んで小部屋に出たら、水面に張られた黄色のセンサーに当たらないように隅から陸にあがる。
52 赤い照明近くの足場にジャンプし、照明のすぐ下にある水場に入る。そのまま水路を進み、行き止まったら陸にあがる。行き止まりとは反対に進み、天井が低い通路を通り抜ける。
53 広間に出たら、すぐ左の段差に登って奥へ進む。行き止まりにあるスイッチを押し、開いた扉の奥へ。
54 部屋の中でピストル、デザートイーグル、メディパック(大)を入手。部屋の出口にある緑色のセンサーを避け、段差を登りつつチャート53の広間まで戻る。
55 今度は坂になっている通路を進んでいく。途中で出現するMP、警備犬はすべて倒す。MPの死体から「ブルーセキュリティキー」を入手。
56 坂途中で左の壁にあるハシゴを登り、上の通路にある機械の前で「ブルーセキュリティキー」を使う。
57 開いた扉の奥へ進む。部屋にいるMPを倒し、ふたつあるうちの手前にあるスイッチを押す。チャート53の広間へ戻る。
58 広間に入ってすぐ右にあるコンテナに乗り、壁のハシゴにつかまる。上の足場に登ったら、そこから右上部にある天井をモンキースウィングで移動。右にある足場へ向かう。
59 天井の穴から上の足場へ。MPを倒し、死体から「イエローセキュリティキー」を入手。チャート53の広間に戻る。
60 扉の横にある機械の前で「イエローセキュリティキー」を使う。開いた扉から奥へ進むと広場に出る。
61 MPを倒しつつ広場左奥にある倉庫へ。入ってすぐ左にある小部屋(トラックの荷台)に入ればクリア。

CHART No.38~39 MPを倒すにはトラップで

部屋に入り、MPに発見されると容赦なく撃たれるが気にせずに柱についているレバーを操作しよう。触れれば即死の赤いセンサーが作動し、見事MPを撃退できるはずだ。もちろんセンサーはララが触れても即死のため、ジャンプで回避しないと先には進めない。



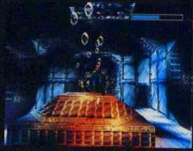
◀自分の手を汚さずにMPを撃退するララ。



◀明日はわが身、というわけか……。

CHECK! 水流とスクリュートラップ

水に落ちると、いきなり水流に流されて金網に吸い寄せられてしまう。水勢は水場上部であれば弱いので、泳いで進むことが可能。また、水底中央にある水路には注意。チャート49以前に入ってしまうと、出ることもできずそのままスクリューに挟まれて死亡する。



◀だいたいこの位置が水勢が最も弱い場所。



◀スクリューに触れると問答無用で即死。

CHART No.44 小さな足場を渡って部屋の上部へ

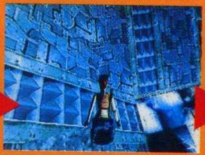
ネバダ砂漠のチャート9~13などと同じく、狭い足場を渡りつつ進んでいく場所。だが、下の水場に落ちると底中央のスクリュートラップがある水路に吸い込まれる危険性があるため、より慎重に進んでいくことが望ましい。やはり歩いて進むのが基本となる。ひとつ渡るごとにセーブをするのも忘れずに。まず水面の小さい足場からすぐそばの薄暗い足場へ渡る。そして水場を右にして進むと最初の足場に渡れる場所に来る(1枚目の写真参照)。直接飛び乗ろうとせず、正面の坂にジャンプして滑り降りるほうが確実。次の足場は走りジャンプで乗る。足場が狭いので、助走距離をとる際に注意しよう。3つ目は最初の足場とほぼ同様。最後は普通の前方ジャンプで十分届くので、助走はとらないように。



▲実際に見てもらえばわかるが、足場は非常に小さい。



▼ララの正面にある突き出している足場へ走りジャンプ。



▲ひとつ目と全く同じ。坂に向けてジャンプ、滑ればOK。



▼前方ジャンプで上に乗れる。ここまで来て落ちると悲劇。

CHART No.55 MP大量出現! ララ大ピンチ!?

武器を取り戻してから最初におとずれる難関。MPと警備犬が次から次へとひっきりなしに襲ってくる。ムリに進まず、現われた順に確実に倒していこう。倒しもらしたまま進むと大量のMPたちに囲まれてしまい、非常に危険だ。数の少ないうちに倒すのが基本。



◀現われたら即座に倒す。そのままではダメ。



◀かなり危険な状態。死を覚悟しよう。

CHART No.57 スイッチがワナ!?

ふたつあるスイッチ。手前でなく、奥にあるスイッチを押すとどうなるのか? なんと坂の上にあった門が開き、奥からMPと警備犬が各1体ずつ出てきてしまうのだ。ムダな戦闘は極力避けたい本作において、この行為はやはりムダ以外の何ものでもない。なお、開いた門はすぐに閉まり、外には出られない。



◀勢いよく中に飛び込んでくる警備犬とMP。倒してもアイテムは落とさない。

CHART No.58 ここからどこへ?

つかめる天井の位置がわかったら、もちろんモンキースウィングで移動するわけだが、どこに行けばいいのかが少々わかりにくい。目印となるのは移動しているクレーン。足場中央の天井をつかみ、そこへ向かって進めばいい。中央部分を真っ直ぐ進むとメディパック(小)があるので入手しておこう。ちなみにクレーンのある天井部分はつかむことができない。注意しよう。



▲分かれ道が見えたら右へと進んでいけばそれでOK。



▼真っ直ぐ進んだ先の足場にはメディパック(小)が。

ネバダ STAGE3 エリア51

レベル・ネバダ最後のステージとなる。全体としては広いステージではないが、あっちこっちを往復させられるので非常に面倒。

ACTION FLOW CHART

1 スタートしたらそのまま道なりに通路を進んでいく。MPを倒しつつ、さらに奥へ。
2 通路いちばん奥の小部屋に入ってMP５（弾丸も）を入手。通路に戻り、右側の壁にあるスイッチを押す。
3 開いた扉の奥（天井が低い穴）へ進む。小部屋に出たらメディパック（大）を入手。正面にある天井が低い通路もほふく前進で進み、さらに奥へ。
4 突き当たりのT字路は右へ進んでいく。天井を往復している赤外線トラップは、最初はしゃがんで避け、通りすぎたら立ち上がってダッシュし、一気に通路の突き当たりまで駆け抜ける。突き当たりにあるハシゴを登り、上の足場へ。
5 目の前の天井が低い通路に入り、通路を半分ほど進む。正面の出口からMPが見える。MPが右方向に通り過ぎたら通路から出て、後ろから銃を撃ち込んで倒す（倒しそびれると奥のセキュリティシステムを操作され、赤いセンサーが出現してしまう）。
6 MPの進んだ方向へ進む。通路の先にある緑色のセンサーを避け、さらに奥へ。
7 通路を道なりに進んでいくと、奥にMPが見える場所に出る。走りながら銃を撃ち、MPを倒す。
8 そのまま通路を進み、突き当たりのフェンス前にあるレバーを操作し、下へ落ちる。
9 まずは右斜め後ろにいるスワットを倒す（急いで倒さないとスワットにセキュリティシステムを操作され、警備犬が２匹出現する）。次に、すぐそばの壁にあるセキュリティシステムの左下にある天井が低い通路へ入る。通路の中央あたりに落ちているグレネードランチャーを入手。
10 チャート９のシステムの右にある段差を降りる。中央の柱にあるレバーを操作する。
11 レバーを操作したらそのまま左斜め前の通路を進み、突き当たりの開く床から下に降りる。
12 すぐに出現するMPを倒し、通路の途中にある天井が低い通路の奥へ進む。
13 通路の途中でデザートイーグルの弾とMP５の弾を入手。突き当たりの開く床から下へ降りる。
14 下のフロアに来たら、襲ってくるMPを倒して死体からメディパック（小）を入手。赤く光っている方向とは反対に進み、やがて左手に見えてくる天井が低い通路に入る。
15 通路の途中でメディパック（大）とショットガンを入手、さらに奥へ。分かれ道に出たら左へ進む。
16 左に進んですぐに出現するMPと、通路奥にいるスワットを倒す。スワットがいたところより手前の３つの扉がある場所へ。近づくと左右の扉が開き（中央の扉は閉まる）、中からスワットがふたり現われるので倒す。
17 左の扉の奥にあるレバーを操作して右の扉の奥へ。赤く光る、天井が低い通路をほふく前進で進む。
18 緑色のセンサーがある場所に出る。回避方法はないので、引っ掛かっても無視して坂を進む。坂の途中で出現するMPを倒し、坂をさらに進んでいく。
19 分かれ道に出たら右へ進み、ロケットのある吹き抜けの広間に出る。正面奥の足場にいるスワットを倒す。
20 スワットの死体から「プロテクトCD」を入手。チャート19の分かれ道まで戻り、今度は左へ進む。
21 ミサイルのある広間に出たらその場からMP５を使用し、自動センサーガンを破壊しておく。すぐそばのハシゴを使って下に降り、広間右奥にあるコンピュータ状の機械の前で「プロテクトCD」を使う。
22 先ほどミサイルが乗っていた足場から、ハシゴに走りジャンプしてつかまり、上に登る。
23 上のフロアに出たら、奥にいるスワットを倒す。死体から「格納庫のアクセスキー」を入手し、チャート19のロケットのある広間へ戻る。
24 広間の下（床）まで降り、ロケットの横にある通路を進む。通路途中にある、下のフロアへ続く段差は無視して（あとで来る）さらに奥へ。
25 奥の機械の前で「格納庫のアクセスキー」を使う。（右ページへ）

CHART No.1~2 MPとMP5の密接な関係

スタートしてすぐに現われるMPは、いったん攻撃したらそのまま確実に倒してしまうこと。攻撃を受けるとMPは奥の通路の突き当たりにあるセキュリティシステムを操作して赤いセンサーを発動、MP５を入手不可能にしてしまうのだ。もしそうなった場合は最初からやり直そう。



◀逃げるMP。追うララ。確実に倒すべし。

▼センサーがいっぱい！こうなるともう入手はムリ。



CHART No.5 ムリせずとも……

ここのMPは、素早く倒すことに成功すれば赤いセンサーを出されなくてすむ。が、もし出された場合はやはりMPを倒したのち、ひとつ目のセンサーをほふく前進で回避しつつ進む。ふたつ目は回避不能なので、すぐ手前右側にある天井が低い通路を通り抜けよう。その先はチャート６の場所に出る。なお、通路内にはトーチも落ちている。



▲実はこっちはわざわざセンサーを避けなくてすむのだ。

CHECK! MPは速攻で倒せ！

エリア51では、出現するすべてのMPたちは即座に倒したほうがいい。理由はひとつ。彼らはララを発見すると、すぐにそばのセキュリティシステムを作動させようとするのだ。システムが作動するとセンサーが出現する、敵が増えるなど、あまり（全然）うれしくない現象が起こってしまう。倒せなくてもクリアが不可能になってしまうわけではないが、ゲームを円滑に進めたいのであれば倒しておくべき。なお、なかには倒すのが困難なMPもいるのでムリは禁物だ。



▲この手形のついたものが問題のセキュリティシステム。

CHART No.9 手強いスワット、そしてグレネード

スワットの中でシステムを作動させるのはコイツのみ。スワットは戦闘能力が高いので、即座に倒したいのであればデザートイーグルを使う必要がある。また、システムのすぐそばの天井が低い通路には強力な武器であるグレネードランチャーが落ちている。確実に入手しておこう。



◀ピストルで即座に倒すのは、ほぼ不可能。

▼グレネードランチャーがある場所はココ。忘れずに。



CHART No.14

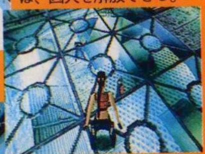
荒くれ者、囚人たちはどうするか？

ステージ２、ハイセキュリティエリアで何度もララの窮地を救ってくれた囚人たち。だが、戦える術が手もとに戻った今となっては、彼らの助けは必要ない。一応解放してあげれば、MPたちを撃退してくれるが、放っておいてもOKだ。

ここの通路を赤く光っている方向に進めば、囚人を解放できるスイッチがある。この囚人はすぐ先のMPのほか、下のフロアにいるMPまでも倒してくれるスゴイヤツ。だが、間違っても攻撃はしないように。今度はララを襲ってくる。



◀このレバーを操作すれば、囚人を解放できる。



▶囚人が下のフロアにいるMPを倒したのがわかる。



◀もし攻撃するなら、一気に倒してしまおう。

お、怒った!?

CHART No.21

MP５はここで使うべし！

自動センサーガンは非常に厄介。攻撃力、耐久力共に高いうえに、攻撃すると反撃が厳しいので破壊するのにもひと苦労。そこで登場するのが、ステージ冒頭で入手したMP５。ライフルタイプのこの武器は、射程距離が非常に長い。そのため自動センサーガンの射程外から攻撃できるので、破壊にはうってつけの武器と言える。

部屋に入ったらその場から動かず、すぐにMP５を構えよう。ララが自動で照準を合わせるので、あとは連射して破壊するだけだ。ほかの自動センサーガンがある場所でも同様にして破壊しよう。センサーに触れずにうまいことやり過ごせばいいように感じるが、放っておくと余計なダメージを受けてしまう可能性が高い。極力破壊しよう。



▲破壊できれば下に落ちる。弾の撃ち過ぎには注意。

▼チャート31の場所でもMP５のお世話になる。



開いた扉から奥へ進むと小部屋に出る。

26 すぐそばにいるMPを倒し、横の段差からレールのある通路に出る。通路に出たらすぐ左に進み、突き当たって左の壁にあるハシゴを登る。上の足場に登ったら、壁にあるスイッチを押す。

27 レールのある通路を今度は右へ進む。エメラルドグリーンの機械がレール上に見えてきたら、レールをほふく前進でくぐり抜け、反対側へ出る。

28 そばにあるハシゴを登り、突き当たりに落ちているショットガンの弾を入手（チャート15でショットガンを入手していない場合はショットガンを入手できる）。足場の端からレール上にあるエメラルドグリーンの機械にジャンプして乗る。

29 天井の穴から上の足場に登り、赤く光っている通路を進んでいく。途中にある金網状の落とし穴を、落ちない位置ギリギリから走りジャンプつかみで越え、突き当たりの段差を降りる。

30 レールを走りジャンプ（ジャンプでも可）で飛び越す。奥の通路に逃げようとするMPを倒す。

31 MPの逃げ込もうとした通路を進む。坂の最上部の緑色＆黄色のセンサーがある通路に出たら（MPを素早く倒しておかないとここでスワットが出現する）、MP５を使用して通路奥にある自動センサーガンを破壊する。

32 黄色（ダメージ）のセンサーをほふく前進で避け、再びMP５で通路奥にある自動センサーガンを破壊。さらに通路の奥へ進む。

33 広間に出たら、すぐにMPを倒す（倒しそびれると奥のシステムを操作され、センサーとスワットが出現する）。左右上部の足場にあるスイッチを、大扉を背にして右、左の順番で押す。スワットを倒しつつ、急いで開いた大扉の奥へ（時間制限のため）。

34 左側の壁の裏にいるスワットを倒す。５つあるレバーのうち、左から２番目、４番目、５番目のレバーを操作する。

35 レバーのそばにある段差からチャート33の広間へ戻る。そのままチャート32の通路に戻り、開いている扉の奥の広間へ入る。広間の隅にあるスイッチを押し、隣のハシゴに登る。

36 いちばん上まで登ったらバックジャンプ、後ろの足場に乗る。そこから円盤の上に見える、突き出た足場に向かって走りジャンプ。

37 足場から円盤の上に渡り、「ロケットコードのカード」を入手。チャート24の通路まで戻る。

38 通路にある穴から降りて道なりに進み、突き当たりのレバーを操作。開いた扉の奥へ進み、クリスタル手前の機械の前で「ロケットコードのカード」を使う。

39 クリスタルの横にあるスイッチを押し、急いで背後の開いた扉奥の部屋に移動する。

40 チャート19のロケットのあった吹き抜けの広間に戻り、広間に入ってすぐ右にあるハシゴでいちばん上の足場まで登る。

41 そばにあるふたつ目のハシゴを登り、足場に降りる。MPが襲ってくるので倒し、扉の横にあるレバーを操作する。

42 開いた扉の奥の、天井が低い通路を進む。途中の赤外線トラップを避けつつさらに奥へ。

43 屋外に出る。MPとスワットを倒し、右奥の小部屋へ入る。

44 小部屋内にいるスワットを倒し、死体から「プロテクトCD」を入手。小部屋のレバーを操作し、チャート43の広場へ戻る。

45 広場にある穴を降りて、通路を赤外線トラップを避けつつ進む。突き当たりのハシゴを降りると、チャート31の通路に出るので、そこからチャート34の広間まで戻る。

46 広間の円盤の奥にある小部屋に入る。入ってすぐ左側にある機械の前で「プロテクトCD」を使う。

47 チャート34の広間に戻り、円盤の下が開いているのでそこから円盤内部へ入る。

48 円盤内の通路を進み、奥にある天井の穴から上の足場へ登る。

49 奥から出現するスワットを倒す。スワットが出てきたところにある坂を進み、突き当たりの天井の穴からさらに上へ。

50 広間奥から出てくるスワットたちを倒しつつ、広間中央にある秘宝を入手すればクリア。

ネバダ ALL CLEAR!!

CHART No.29 高圧電流レールへ誘う落とし穴

何も知らずに進むと、まず落っこちるであろう金網状の落とし穴。チャートどおりに進んでもいいが、渡る方法はもうひとつ存在する。落とし穴手前のこれまた金網状の天井。実はこれをつかむことができ、モンキースウィングで進むことができるのだ。



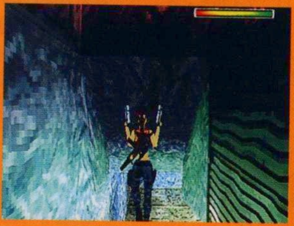
▲レールには高圧電流が流れているので、落ちてしまえばもちろん即死となる。

▼こんな感じで渡っていける。天井を伝う赤外線トラップには気をつけよう。



CHART No.23~26 逃げ足No.1のMP登場

ここにいるMPを素早く倒すには少々コツがいる。まずMPがいる足場に渡るときは銃を構えたままにすること。スムーズに攻撃を行なうためだ。そのあとは逃げるMPを追いかけつつ攻撃することになるが、このときはダッシュ撃ちで。余裕で間に合うはず。



▲足場に飛び移るときには必ず銃を構えてから。これならすぐに攻撃に移れる。

▼ダッシュ撃ちでMPを追い込め！ 逃すとこの先でスワットが出現してしまう。

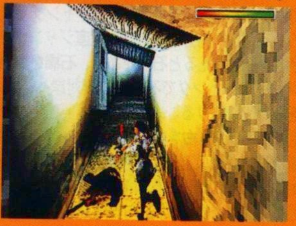


CHART No.33 ココにいるMPはとにかく素早く確実に

ほかの場所ではMPにシステム操作されても甚大な被害が出るわけではないが、この場所は違う。操作されるとスワットが出現するほか、部屋全体にセンサーが張り巡らされてしまうのだ。しかもこれはダメージを受けてしまううえに自動センサーガンも反応させる最悪のセンサー。要注意だ。



▲銃を構えたまま部屋に入り、即座に射殺できるようにしておこう。

▼システムを操作されると、奥からスワット、部屋にはセンサーが。





CHART No.36 乗るべき足場はココにある

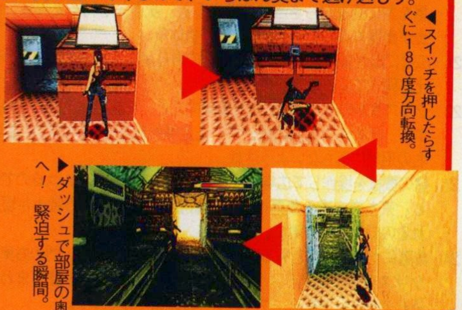
突き出た足場というのはズバリ写真の足場。橋状になっているものがそれだ。黒い足場の端から走りジャンプで上に乗ることができる。



▲ララの頭のすぐそばの足場。ちょうど写真の位置から走りジャンプすれば、足場の上に乗れる。

CHART No.39 緊急避難!!

もたもたしているとすぐに黒コゲになってしまう場所。スイッチを押すと画面が切り替わってロケットの発射シーンが流れるが、見とれていては×。すぐに視線操作ボタンでムービーをキャンセルすること。そのあとはすぐに180度方向転換、背後の扉奥の部屋へ。部屋の中ほどまで炎が迫ってくるので、いちばん奥まで逃げ込もう。



◀スイッチを押したらすぐに180度方向転換。

▶ダッシュで部屋の奥へ！ 緊迫する瞬間。

サウスパシフィックアイランド **STAGE1** コーストビレッジ

ネバタの次に向かうは熱帯のジャングル、サウスパシフィックアイランド。
部族の戦士たちが守る聖地ではいったい何が待ちうけているのか？

ACTION FLOW CHART

1 水中からスタートする。泳いでいるのはピラニアではなく熱帯魚なので襲われる心配はない。右側の壁に沿って進むと、海底(いちばん低い場所) に海の鍵が落ちているので入手。

2 海の鍵を手に入れたのち、ヤシの木が生えている浜辺まで泳ぎ上陸。浜辺を左に進み、いちばん奥に生えているヤシの木を通り過ぎたら右を向く。崖に小屋が建てられているので段差を登り小屋の中に入る。

3 小屋の奥の壁には鍵穴があり、そこに海の鍵を差し込むと小屋の床が開く。

4 床から下に降りてクリスタルを手に入れ、1段下の通路に降りる。ほふく前進で通路を進み、右の壁から飛び出すトゲのトラップを回避する。

5 トラップを抜け道なりに進むと、水場のある洞窟へ出る。水場の手前の足場からＭＰ５を使い、水中にいるクロコダイルと上方の橋にいる部族の戦士を倒す。

6 倒したあとは正面の足場へ走りジャンプで渡り、さらにたいまつのある足場へ前方ジャンプと垂直ジャンプを駆使して移動する。

7 足場から上を見ると石橋があり、石橋をつかむことができる。モンキースウィングで石橋を進み対岸へ移動。突き当たったら手を放し下に降りる。

8 足場に降りたら右を向き前方ジャンプで足場へ渡る。草が生えた道を壁に沿って進み、突き当たったら左の段差をよじ登り上の足場へ。そこからさらに1段上の足場に登る。

9 足場に登ったら180度方向転換して、正面の足場に前方ジャンプつかみでよじ登る。足場を突き当たりまで進み、天井を垂直ジャンプでつかんでモンキースウィングで進む。突き当たったら手を放し下の足場に降りる。

10 右を向き足場を突き当たりまで進み、次に左を向き壁沿いにある坂に前方ジャンプ。坂を滑ったら水の直前でジャンプして正面に　ある足場へ渡る。

11 クリスタルがあるほうを目指して進み左を向く。すると上方から部族の戦士が吹き矢（毒矢）で攻撃してくるので、ＭＰ５で倒す。倒したのち対岸にあるハシゴに走りジャンプでつかまり上に登る。

12 上までくると右にメディパック（大）があるので手に入れ、左側の溝につかまり左へ移動する。突き当たったら足場に登る。

13 クリスタルを手に入れたら左を向き足場の端まで進む。端から1回バックステップをしたのち、前方ジャンプで下の足場へ渡る。足場から溝を伝い左に移動し、足場へ登る。

14 足場に登ったら左を向き正面の足場へジャンプつかみで移動して、右の通路を進む。

15 吊り橋を進みトーチを手に入れ遺跡に入る。T字路を左に少し進むと後方から部族の戦士が出現するので倒す。

16 戦士を倒し左の通路を進む。通路には回転する刃のトラップが仕掛けられているので角を曲がる前にしゃがみ、ほふく前進で進むこと。

17 光が差し込み滝が流れる広間に出たら、光に当たらないようにして広間の右隅にあるスイッチを押す。

18 水路の手前にあるメディパック（大）を手に入れ、1段低くなった足場へ前方ジャンプ。次に足場の右隅から1段上に登り進む。壁に突き当たったら左を向き穴の中に入る。

19 坂を滑り降りると集落に出る。左前方から部族の戦士が出現するので倒し、茶色い道を道なりに進む。部族の戦士が現われた小屋を左に見ながらさらに直進すると、吹き矢を持った部族の戦士が出現するので倒し集落を通り抜ける。

21 広場に出たら左を向きクリスタルのある足場を目指す。部族の戦士が襲ってくるので倒す。

22 クリスタルのある足場に登り左を向くと、部族の戦士がいるので倒す。そのあと部族の戦士がいた足場へ前方ジャンプして渡る。右の沼地に落ちないよう注意。

23 壁の機械を操作して広場に戻ると、部族の戦士が現われるので倒し、来た道を進み集落へ戻る。集落の前にも部族の戦士が現われるのでこちらも倒す。

24 集落にたいまつがともる門があるので正面まで来る。門の右奥にクリスタルが見える。クリスタルを入手したのち小屋をまわり込むようにして進み、クリスタルの裏側へ移動する。

CHART No.1 海の鍵のありか

海中は同じような地形が続き位置が把握しにくい。スタートしたらまず素早く右の壁を目指し、壁に沿って奥へ泳ごう。すると海底に鍵が見えるはず。海中は暗いのでトーチを使おう。ちなみにスタートして左の壁に沿って泳ぎ、岩の足場にあがるとメディパック（小）がある。



◀メディパックも忘れずに入手しておくこと。



◀海流に流され右を向くとこの地点に来る。右前の入り江を目指せ。

CHART No.9 寄り道をしてMP5の弾を入手

いちばん上の足場に登ったら左に進み行き止まりまで来る。すると左側の壁に横穴が見えるはず。この中にはＭＰ５の弾があるので、足場から前方ジャンプつかみで横穴に入り、弾丸を手に入れよう。戻るときは横穴の端から降り、壁につかまってからバックジャンプ。



◀弾の補充（特にＭＰ５）は怠らないように。

CHART No.11 MP5vs吹き矢

この地点に来ると左上の足場から部族の戦士が吹き矢で攻撃してくる。戦士を倒さずにそのままハシゴを登ると途中で攻撃を受け、格好の標的になってしまう。ここはクリスタルがある場所から射程の長いＭＰ５を構えて、照準が合ったら一気に倒してしまおう。部族の戦士は上の足場で移動しているため、照準を合わせるのに時間がかかる。

毒を受ける前に倒す！



◀ピストルやウージーでも倒すことはできるが、射程が短く照準をなかなか合わせることができない。

CHART No.13 飛ぶ前に確認！

吹き矢を持った部族の戦士がいた場所に着いたら、チャート11の場所が左にくるように立ち、足場の端から下にある足場へジャンプで移動する。ここは必ずバックステップ1回分の距離をとってから前方ジャンプすること。でないと壁に頭を打ちつけ水の中に落ちてしまう。飛ぶ前には足もとにあるメディパック（小）を手に入れておこう。



▼走りジャンプはダメ。下がってからジャンプする。

▲無事着地に成功！　このあとは左の溝を伝い進む。

CHART No.15~16 部族の戦士を倒しトラップへ

吊り橋を渡りT字路を左に進むと、後方から部族の戦士が襲ってくる。ここであまり奥に進むと、回転する刃のトラップに触れ即死となりかねない。安全かつ素早く部族の戦士を倒すためには、T字路に来たら銃を構えて左を向き、方向転換ボタンで回転して戦士を待ち受けよう。



◀斧を持った戦士。近寄って来る前に倒す。



◀ほふく前進で進めばトラップは回避できる。

CHECK! ララを待ち構える甘く危険なワナ

集落にはいくつかの家が建っており、家の中にはアイテムが落ちている場合がある。しかしうかつに飛び込むと、実は床が底なし沼だった！　なんてことになりかねない。家の中に入るときは走らないで歩いて進むように。これなら沼に落ちる前に止まることができる。

ラッキー!!



▲家の奥にあるのはメディパック（大）！　これで傷ついた体を癒せる。家の中に走り込むと……。

▼ズブズブと底なし沼に。こうなるともうダメ。



え!?



▲もちろん次ステージで渡ることになる沼地も、今は進むことはできずに沈んでしまう。

25 突き当たりを右に進むと、葉が生い茂った足場が上にあるので垂直ジャンプで登り、ショットガンの弾を手に入れる。再び下に降りて奥へ進み、ふたつ目の集落へ出る。
26 集落へ出たら左を向いて、ハシゴがかかった木の左にある段差に登る。そのまま突き当たりまで直進。次に右を向き、小屋の壁に沿って進み小屋の中に入る。
27 小屋の中にある機械を操作すると部族の戦士が現われるので倒す。
28 チャート26のハシゴまで戻る。ハシゴの手前にはトーチがあるので手に入れておこう。ハシゴを伝い上の小屋へ。小屋に入ったらハシゴからバックジャンプして床に降りる。
28 部屋の左にある窓に近づくと窓が自動的に開く。窓の左斜め前に見える壁の足場へダッシュジャンプで渡り、壁に開いた穴から通路に入る。
29 通路の右から襲ってくる部族の戦士を倒し、右へ進む。
30 通路の出口から正面の屋根へ走りジャンプで移動して、そのまま直進。小屋と小屋の切れ目をジャンプで越えクリスタルを目指す。
31 クリスタルを手に入れたのち、右斜め後ろにある小屋の屋根に登る。屋根から上を見るとツタが絡まったつかまれる枝があるので、モンキースウィングで前、右、左と移動する。
32 突き当たったら手を放し下に降り、小屋の屋根を進み右奥に見える小屋の中に入る。
33 小屋の入り口近くにはメディパック（大）、奥の壁にはスイッチがある。スイッチを押すと後方から部族の戦士が襲いかかってくるので倒し、小屋から下に降りて29の通路に戻る。
34 通路の左には炎が吹き出しており、奥には1段高い足場がある。炎の手前に立ってバックステップを2回行ない、次に走りジャンプで一度足場に乗ってからクリスタルのある床へ前方ジャンプで降りる。
35 突き当たりのスイッチを押し、後方から襲ってくる部族の戦士を倒す。そのあと十字路を左に進む。
36 トラップをタイミングよく走り抜け通路の奥へ。正面にある機械を操作すると左の扉が開くので、坂を滑りひとつ目の集落へ戻る。
37 右側にある池に移動して水底の穴を進むと、途中クロコダイルが出現。奥にある足場を目指す。
38 水路から陸に上がり、目の前のハシゴを登る。通路を進み、出口から前方ジャンプつかみで正面の足場によじ登ればクリア。

CHART No.17~18 光に触れるとトラップが発動

トラップを抜けると、天窓から光が差し込む部屋に出る。この光に触れるとトラップが作動する仕掛けになっているので、まずは部屋の右奥にあるスイッチを押し、手前の天窓を閉めよう。次に1段低くなっている通路にジャンプして、右端から足場に登り直進し左の穴へ落ちる。





▲▶光に触れると毒矢のトラップと刃のトラップが作動。一度光に触れてしまうとトラップは止められない。



▲穴の近くにあるクリスタル。これを手に入れるため近寄ると、トラップが作動する！

CHART No.19

強力な戦士！

穴に入り坂を滑ると集落に出る。ここでは部族の戦士が現われ襲ってくるのだが、部族の戦士には斧を扱う者と吹き矢を使う者がいる。実は吹き矢を使う戦士は吹き矢の攻撃以外に、接近戦も行なえる。しかも吹き矢は斧で攻撃されるよりもダメージが高いので、地上で吹き矢を持つ部族の戦士に遭遇したら、なるべく遠くから倒すようにしよう。



▲接近戦を挑むより遠くから攻撃したほうが安全。

CHART No.28

角度をつけて飛ぶ！

バックジャンプで小屋に着地して、窓から左の壁にある足場へ走りジャンプで移動するのだが、斜め左を向いてからジャンプしないと足場に乗ることができない。ここはバックステップ1回分の助走距離をとって視線操作で方向調整を行ない、走りジャンプだ。もし下に落ちてしまった場合は、再度ハシゴを登り小屋に戻ること。



▲角度調整が難しい場所。窓の左隅に向かって走るように。

CHART No.31 モンキースウィングで木の枝を伝う

クリスタルを手に入れたら右後ろの屋根に登る。このとき屋根の角度に要注意。屋根から右上にある木の枝につかまりモンキースウィングで進む。モンキースウィング中は後退することはできないが、左右ならば移動可能だ。行き止まりまできたらアクションボタンを離して下の屋根に降り、右奥にある小屋へ前方ジャンプで渡る。



▲右上にあるツタの絡まった枝の真下に行き、垂直ジャンプで枝につかまる。あとは進んでいくだけだ。





▲▶枝が曲がっているが方向キーの左右で問題なく進める。落ちると即死！

CHART No.34~36 炎と円形の刃のトラップを回避！

まずは炎の通路中央にある足場に乗る。炎にあぶられる直前からバックステップを2回行なえば、走りジャンプで足場に乗ることができる。次に足場から正面にあるクリスタルに向かって、走りジャンプで炎のトラップを回避すればよい。円形の刃のトラップは刃が出ると同時にダッシュして刃を追いかけるように抜ける。





▲▶炎に近づきすぎるとダメージを受ける。走りジャンプ後は勢い余って足場から落ちないように。

動きを見る！



▲ほふく前進しても刃に切られてしまう。安全のため走る前にセーブをしておこう。

CHART No.38 クリア目前！ 慌てずにジャンプ

目の前にある小屋へ前方ジャンプつかみで渡れば、ステージクリア！ 足場から小屋まで走りジャンプで渡ろうとすると、小屋の屋根に頭をぶつけ下に落ちてしまうので、前方ジャンプつかみで渡ること。落ちてしまったらチャート29からやり直し。



◀落下すると集落に戻らなくてはならない。



◀小屋の足場に登ることができればクリアだ。

CHECK!

序盤の分岐ルートを掲載！

ここでは分岐ルートを簡単に紹介。まず砂浜まで泳ぎ、ヤシの木の奥の坂から（写真1）水溜りへ出る。突き当たりの段差を端から登り、谷を進んで沼の中を越える。沼地を渡ったら奥の段差を反時計まわりでまわり込むように移動し正面左の木に登る。次に赤いサーペントの石（写真2）がある木の枝に走りジャンプ。石を拾う。ここではサーペントの石を3つ集めることになる。残りは滝の裏側（写真4）と、たいまつの横（写真3）に。3つ集めたのち滝の奥にある横穴で石を使用する（写真5）。



▲ヤシの木の間から壁の間に開いた穴の中へ入る。奥にはメディパック（大）がある。



◀沼地を渡り木に登ってひとつ目の石を入手。







▲すべての石を集めたら滝の左奥にある、壁の横穴に進む。

▲◀残りの石はここにある。まずは滝の中へ。

サウスパシフィック アイランド STAGE2 墜落現場

傷を負った乗組員から沼地のマップを手に入れたララ。しかし熱帯のジャングルの奥地には部族の戦士も恐れる太古の生物が待ち構えていた！

ACTION FLOW CHART

1 小屋から地上に降りて左にある沼地を目指す。
2 持ち物メニューにある沼地のマップを見ながら、沼地にある足場を渡り対岸を目指す。
3 巨木の間を通り霧のかかった谷に降りる。左奥からラプターが出現するので倒し、ラプターが現われた谷の奥へ進む。
4 壁に突き当たったら右の段差を登り、さらに左の足場に前方ジャンプつかみで登る。そのあと上の通路に垂直ジャンプで登って右へ進む。
5 地上に降りて真下にあるメディパック（大）を入手し直進。壁に突き当たったら壁に沿って進む。メディパックの場所から左奥へ進むとラプターが1匹出現するので要注意。
6 壁に沿って進んでいると横穴がある。横穴から下に降り、行き止まったら垂直ジャンプつかみで壁の上に登る。広間に出ると、不時着機の乗組員とラプターが戦っているのでラプターを倒し、そのあと不時着機の乗組員も倒す。
7 ラプターを2匹倒し正面の坂を滑るとラプターの死体がある。そこにプチティラノが4匹群がってくるのですべて倒す。次に水場のほうへ進み、右奥にある少し高くなっている場所（丘）の中央を目指して進む。
8 丘には乗組員の死体があり、近くに「コマンダービショップの鍵」があるので拾う。すると進んできた方向からティラノザウルスが出現。遠距離からMP 5を使って倒そう。
9 水場を通り坂のあった場所まで戻る。たいまつの下の横穴に入るのだがその前に手前に落ちているトーチを手に入れておこう。穴の中にはレバーがあるので操作する。
10 再び水場に戻り左奥にあるたいまつを目指して進む。横穴の中にあるレバーを操作。
11 チャート9の横穴を目指して進むと、ラプターがいるので倒す。横穴に入ると左に進めるようになっているので奥へ。広場に出たら右隅からチャート6の不時着機のある場所へ戻る。
12 横穴を抜けたら右側の明るいほうを目指し進む。段差を乗り越えると不時着機の乗組員とラプターが戦っている。まずは不時着機の乗組員を援護してラプターを倒し、次に乗組員を倒す。
13 滝の手前にある通路を進み滝のある広場に出ると、ラプターと不時着機の乗組員が戦っているのでどちらも倒す。
14 広間に入ってすぐ右にある段差にはメディパック（大）がある。メディパックを手に入れて、そこからさらに上にある足場へ垂直ジャンプで登る。
15 足場からまわりを見渡すと登れる壁があるので、壁を伝い上へ。左側に枝が見える位置まで登ったらバックジャンプ。坂に着地するので、坂から下に落ちる前に前方ジャンプで木の枝に乗る。枝にはラプターが1匹いるので倒す。
16 ラプターを倒したのち木の幹のほうに向かって歩き、左側にある青白く光った壁の足場に走りジャンプで移動する。隅の段差に登り右を向いて、木の枝に前方ジャンプで渡る。
17 枝に登ったらクリスタルのほうへ前方ジャンプで移動して、右奥にいるラプターを倒す。そのあとにラプターがいた木の枝から、ロープで吊るされているラプターの死体を銃で撃つ。
18 ラプターの死体が下の川に落ちたら川に飛び込み、水中（左奥）にあるレバーを操作。滝を正面に見て右にある低くなった足場から地上へあがる。遺跡の奥からラプターが出現するので倒し、ラプターが現われた遺跡の中へ進む。
19 遺跡の中に入ると、扉が閉まり左側からラプターが1匹襲ってくるので倒す。
20 遺跡の中は暗く、壁には3つのレバーがある。ふたつ並んだレバーの左側を操作するとラプターが1匹出現し、くぼみの近くにあるレバーを操作するとラプターが2匹出現するので、部屋中央にある1段高い足場に乗って3匹とも倒す。
21 レバーをすべて操作すると、1段高い足場の天井が開くので垂直ジャンプで上に登る。部屋の隅にある死体から「ルテナントの鍵」を手に入れると、ラプターが後方から出現するので倒す。
22 下に降りて遺跡から出る。川に入って滝まで泳ぎ、左を向いて足場にあがる。（チャート13の場所）
23 そこからチャート12の場所へ戻り、段差を乗り越えチャート11の場所のほうへ進む。

CHART No.2 底なし沼を渡る

沼地を越え対岸へ渡る。持ち物の中にある沼地のマップまたは、右に掲載したマップを参照して沼地の足場を走りジャンプで進んでいこう。沼地のいちばん左上の足場から正面にある段差に登ると、チャイムが鳴りMP5の弾がふたつ発見できる。これはアイテムなどが隠された特殊な場所（シークレット）に来たときに鳴る。このほかにも各ステージの様々な所にシークレットがあるので探してみよう。



◀ほとんどの足場は走りジャンプで移動する。



▶沼地に落ちた直後であれば足場にあがれる。



◀このあとの冒険に備え、MP5の弾を補充。

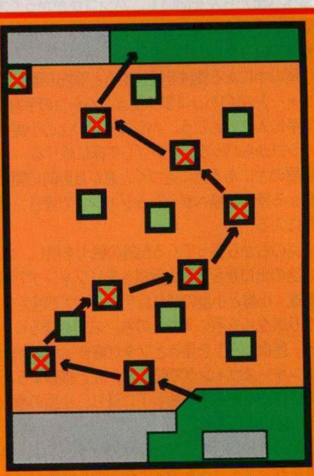


CHART No.6~7 前哨戦はラプターとプチティラノ

広場中央まで進むと左右から同時にラプターが襲ってくるので、武器を構えておこう。乗組員を倒すとMP 5の弾が手に入るので、ラプターを倒したのち彼らも倒しておく。坂の先にいるプチティラノは、まずラプターの死体に向かうのでそのスキに倒すべし。



◀もちろん乗組員を攻撃すれば反撃を受ける。



◀体は小さいが攻撃力は高いプチティラノ。

CHART No.9 『TR3』最強最大の敵出現！

1作目から登場しているティラノサウルス。本作の中で最大の耐久力を誇り、体当たりを受けるだけでも大ダメージとなる。時には一撃で殺されることも。しかし坂の近くにある横穴の奥に入ってしまえばティラノサウルスの攻撃を受けることはない。MP 5でねらい撃ちにしよう。



▲近づかれると巨大な口に捕らわれ、一瞬でゲームオーバーということも。遠距離から攻撃を仕掛けること。





◀▲穴の中からねらい撃ち。ティラノが射程外に移動したら、外に出ておびき寄せる。

CHART No.15~17 ラプターを落としエサにする

広場に出てラプターと不時着機の乗組員を倒したのち壁を登り、バックジャンプ。すると坂に着地するので、滑り落ちる前に前方ジャンプで木の枝に飛び移ろう。バックジャンプ後もジャンプボタンを押し続けていれば、簡単に枝へ渡ることができる。

枝にはラプターが1匹待ち構えており、着地と同時に襲いかかってくる。ここはデザートイーグルやウージーなど、素早く照準を合わせられる武器を装備して対処すること。ラプターを倒したら木の幹があるほうに進み左奥にある青白く光った足場へ走りジャンプで渡り、右にある木の枝へ移動する。枝の奥にあるクリスタルを手に入れたのち、右奥の枝にいるラプターを倒してそちらへ進む。するとロープに吊るされたラプターの死体が見えるはず。死体を銃で撃つとロープが外れて死体が下の川に落ち、川の中にいるピラニアが死肉に群がる。これで川に入ってもピラニアの攻撃を受けることがなくなり、先に進めるようになる。枝から川に飛び込もう。川に掛かった橋は上に乗ると同時に崩れるので、橋の上に落ちてもゲームオーバーということはない。



▲枝の上を徘徊するラプター。デザートイーグルで倒そう。

▼壁に向かって走りジャンプ。渡ったら右奥を目指して進む。





▲この位置であればラプターの攻撃を受けることはない。

▼あとは死体を川に落とし、川に向かってダイブ！



24 不時着機を左に見てその先端が泥に隠れた位置（少し色が暗い部分）まで進む。バックステップを2回行ない、右に90度方向転換して前方ジャンプすると、傾斜になった泥の上に乗ることができる。そこから不時着機の上に垂直ジャンプで登る。

25 不時着機の天井にあるハッチから内部に入ると、ラプターが1匹出現するので倒す。柱の近くにはＭＰ５の弾があるので入手する。

26 コクピットに入り、後ろを向くと壁にふたつの鍵穴がある。左の鍵穴に「コマンダービショップの鍵」を、右の鍵穴には「ルテナントの鍵」を差し込み、機内の電源を入れる。

27 後部の穴から下へ降り、機銃の奥の小部屋にあるレバーを操作する。すると回転燈が動き出し、機銃が移動する。

28 移動した機銃に乗ると左右にある3つの横穴からラプターが出現し、襲ってくる。機銃に近づいてアクションボタンを押すと操作できるので、機銃を使いラプターを倒そう。ちなみにラプターは30匹近く現われるので囲まれないうちに倒すこと。

29 ラプターをすべて倒したら、機銃を左45度（不時着機の翼があるほう）に向け撃つ。すると壁が壊れる。壊れない場合は方向キーの上下で機銃の角度を調整を行なうこと。

30 不時着機の翼から機銃で破壊した壁のほうへ渡る。足場の正面にある壁の奥にはクリスタルとメディパック（大）が、左の壁の奥に進むとクリアとなる。

CHART No.19~21

暗闇の中の大乱闘！

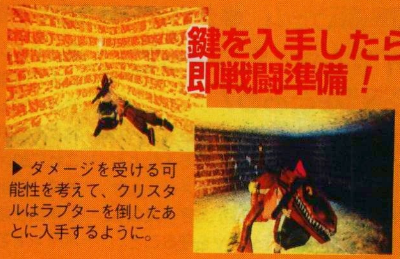
遺跡に入る前にラプターの襲撃に備えて銃を構えておこう。遺跡内部に入りラプターを倒したら壁にあるレバーを3本とも操作する。するとラプターが出現し襲いかかってくるが、遺跡の中にある1段高い足場の中央に乗っていれば攻撃を受けることはない。

ラプターを倒し足場の真上を見ると天井が開いており、2階部分へ行けるようになっている。2階にはクリスタルと不時着機の乗組員の死体があり、死体の側には「ルテナントの鍵」が落ちている。鍵を入手すると後方からラプターが出現するので、素早く銃を構えてラプターを攻撃しよう。



◀扉が自動的に閉まるので、川のほうへ逃げることはできない。まずは1段高い足場へ移動。

足場の上からラプターを攻撃！



鍵を入手したら即戦闘準備！

▶ダメージを受ける可能性を考えて、クリスタルはラプターを倒したあとに入手するように。

CHART No.24

不時着機の上へ

この場所は一見すると土砂が積もっており、登れないと錯覚してしまう。だが、ここで示した斜面だけは登ることが可能だ。下の写真（左）の位置までできたら不時着機に向かって前方ジャンプしよう。斜面に登ったら垂直ジャンプで不時着機の上に移動。これで不時着機のハッチから機の内部へ進め、大幅なショートカットとなる。



▼不時着機のハッチはすでに開いているので中へ入る。

▲この場所から正面へ前方ジャンプする。位置が重要。

CHART No.28~29

機銃で道を切り開く！

コクピットの後方から不時着機の下部へ降りるとレールの上に乗った機銃があり、その奥は紫色の光を放つ場所がある。その場所へ進むと右の壁にレバーがあり、これを操作すると機銃の奥のハッチが開いて、機銃がレールを伝い外に出る。外に出た機銃に乗ると左右の横穴からラプターが約30体出現するので、アクションボタンと方向キーで機銃を操作してすべてのラプターを倒そう。ラプターは一度に3匹しか出現しないが、動きが素早いので囲まれる前に倒す。ちなみに機銃は方向キーの上下で角度を変えることができる。あらぬ方向へ弾が飛ばないよう方向キーの左右のみを使いラプターをねらうこと。倒した後は左奥の壁を機銃で撃ち壊す。

クリアタイムを縮めたい方は、ラプターを倒さずに壁を壊し左奥の通路を目指そう。もちろんラプターの攻撃は覚悟しておかなければならない。



◀まずは左から現われるラプターを倒す。

▲機銃へ乗らなければラプターは現われないのだが……。覚悟を決め30体と対決！

◀ラプターをすべて倒したら左奥の壁を壊す。

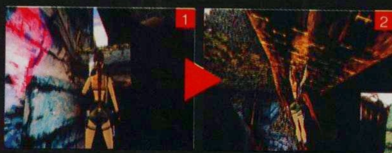
▲翼から対岸へ渡り左の足場へ登ろう。

CHECK!

もうひとつの分岐ルートとは!?

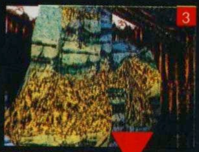
ここも前ステージと同様に分岐ルートが存在するので紹介する。

まずチャート5の場所まで来たら、左奥に進み、不時着機の横のクリスタルがある足場に前方ジャンプで登る。次に不時着機側にある足場によじ登り（写真1）、木の枝をモンキースウィングで移動（写真2）。突き当たりで下に降りて木の枝を進む。行き止まったら右を向き木の幹に走りジャンプでつかまって上を目指す。足場に登ったら上方の枝をモンキースウィングで移動しアングルが変わったら手を放す（写真3）。着地したのち後方にある青い壁につかまり下へ。いちばん下まで来たら壁につかまったまま左へ移動する（写真4）。左端から上に登り、右奥にある穴をほふく前進で進む。小部屋に出たら、段差に登りモンキースウィングでハシゴを移動。奥の部屋に来たら手を放し足場に降り右へ行く。突き当たりにはレバーがあるので操作し、再びモンキースウィングで進める足場まで戻る。モンキースウィングでハシゴの行き止まりまで進んだら手を放し、すぐにアクションボタンを押す。すると壁につかまれるので（写真5）、左奥にあるレバーの場所に行く。レバーを操作したのちクリスタルのある足場へ移動して、いちばん初めに操作したレバーを再度操作する。モンキースウィングで小部屋の左奥へ進み、茶色いハシゴが途切れたら右の壁に密着して一度手を放し壁につかまる。壁を下まで降り、バックジャンプ。レバーを操作。再度壁につかまり、中腹から右奥の足場に登る。足場によじ登ったら180度方向転換して右斜め45度にある坂へ走りジャンプ（写真6）。ジャンプボタンを押しっぱなしにしておき、クリスタルのあった足場へ着地する。あとはモンキースウィングで左奥へ進むと、さらに奥の通路へ行けるようになっているので、通路を抜け不時着機に移動（写真7）する。



◀写真のような枝はつかむことができる。モンキースウィングで移動しよう。

▲クリスタルのある足場には右端につかまるよう前方ジャンプ。足場からさらに上へ。



◀このアングルに変わったら手を放し降りる。

慎重に移動する！



▶壁につかまりながら移動して足場に登る。レバーを操作したあとはクリスタルのある足場へ移動。



▲右奥の坂を目指し走りジャンプ。ジャンプボタンを押していると後ろの足場に乗れる。



翼の上へ

◀不時着機到着後はチャート25から再挑戦。

ほくほく線＆京浜東北線の路線データと、さらにこまちの攻略！

電車でGO！2

各区間の制限速度をバッチリ公開！"定通"を目指して走れ！

●電車運転ゲーム　●タイトー　●発売中　●価格¥5,800　●メモリーカード容量①　●電車でGO！コントローラ対応

ダイヤをきっちり守って"定通"をとろう！

今月からいよいよ『電車でGO！2』の攻略を開始する。これまで報じてきたように、『2』では高速列車の運転がメインとなるため、前作とはゲーム性が大きく異なる。最も重要なことは運行ダイヤを守ること。つまり、定刻どおりに通過ポイントに到達することが最大の目的となっている。

では、定刻どおりに電車を走らせるには、どうすればいいのか？　ポイントはふたつある。速度制限区間を把握しておくことと、通過ポイントまでの時間から、列車を何キロまで加速すればいいのか算出することである。このふたつをきっちり実施できれば、およそ途中で運転中止をくらうことはない。これに加え、現時点の走行ペースを知るために、定刻の20、10、5秒前には残りの距離と車速を確認するとなお良い。目印となるポイントを見つけておくのもいい。以下、6区間ぶんの路線データを掲載したので参考にしてほしい。また、停車時のブレーキ感覚は、車種により若干異なるが、あまりナーバスになる必要はない。停車の目安は時速40キロで残り60m程度と覚えておこう。



◀走行スピードさえ間違えなければ、定通は意外と簡単。



◀速度制限が出される場所を覚えていないとこのとおり。

❶ 各区間の距離と時間から平均速度を算出

定通を取るためには、その区間をどれだけのスピードで抜けるかということを把握しておく必要がある。つまり時速何キロまで加速するかということ。例えばほくほく線の上級の「しんざ〜美佐島」間は866mを30秒で抜けなければならない。単純に計算すると平均時速は約104キロぐらいになる。この速度を保てば時間どおりに到着することになる。しかし、前区間での速度や、途中の速度制限への減速に費やすロス、さらにはマスコンを切ったあとの惰行による自然減速も考慮する必要がある。まずは目安となる速度を見つけ、そこから修正していく。これが定通への道の第1歩となる。



◀9時22分00秒に秋田駅を出発、およそ85秒で1729m進むことになるが、加速によるロスも考慮する必要がある。



▶「峰吉川〜刈和野」間は1154mを40秒で走る。平均時速は約103キロ。前の区間で出した速度を落とす必要がある。

❷ ゆるめ停車

ゆるめ停車とは、ブレーキノッチを7→5→3→1と順にゆるめていく減速方法のこと。実は、ブレーキをかけてから制動力が発生するまでに多少のタイムラグが生じる。ON・OFFを繰り返していては、思うように制動力が得られないのである。



▲ブレーキを完全に切らず、制動力を保ちながら停車すると、減速時の誤差が少なくてすむ。

❸ 緩やかな減速

速度制限区間での減速の仕方にもちょっとしたコツがある。例えば時速110キロで走行中、80キロ減速指示が出たとき、いきなり7ノッチに入れて減速するのではなく、6〜4ノッチで緩やかに減速したほうが良い場合がある。特にダイヤに余裕がない場合、減速によるタイムロスを防がねばならないからだ。もちろん運転終了後の評価(乗り心地など)にも影響を与えることになる。



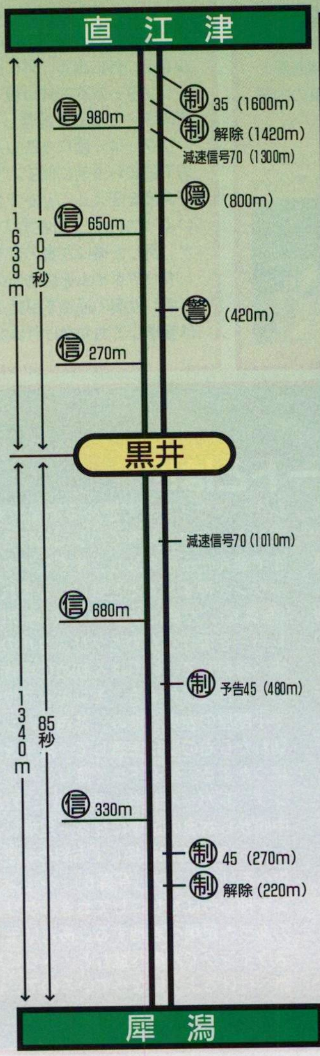
◀早めに減速するとそのあとのダイヤに余裕がなくなる。

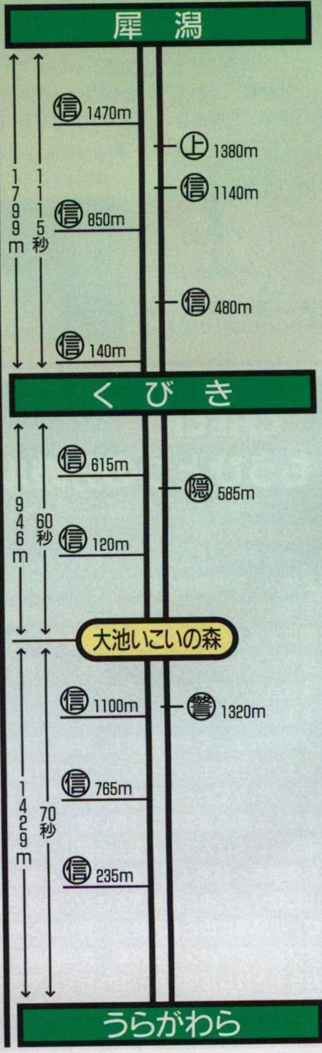
初級　ほくほく線HK100形　快速

「入門編」で本作の基本を理解したら、まずはこの「ほくほく線（初級）」にチャレンジしてみよう。入門編同様、鉄ちゃんが走行の目安や、注意事項を指摘してくれる。彼女のアドバイスに従っていれば、まず失敗はない。覚えておきたいのが黒井駅手前800m付近の橋と、くびき駅先のトンネルの手前の隠し警笛。こうしたボーナスは確実にGETしておきたい。また、「くびき〜大池いこいの森」間では、発車の時間をわざと5秒遅らせ、そのあとフル加速することで、確実に定通が取れる技がある。覚えておこう。



DATE
直江津　5:56:00発
▼
うらがわら　6:04:05着





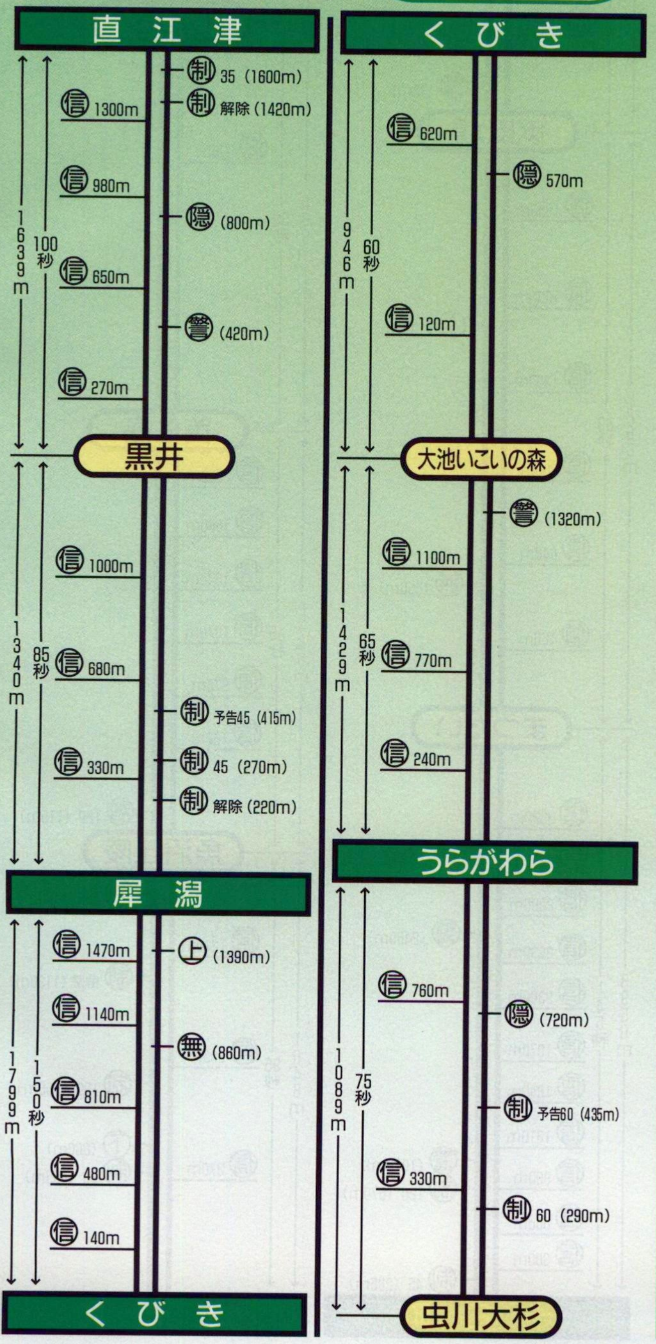
㊢……信号、㊝……セクション、㊕……警笛鳴らせ、㊖……隠し警笛ボーナス、㊒……速度制限、㊤……上り勾配、㊦……下り勾配、㊨……勾配無し、㊙……減速の目安、㊎……加速の目安

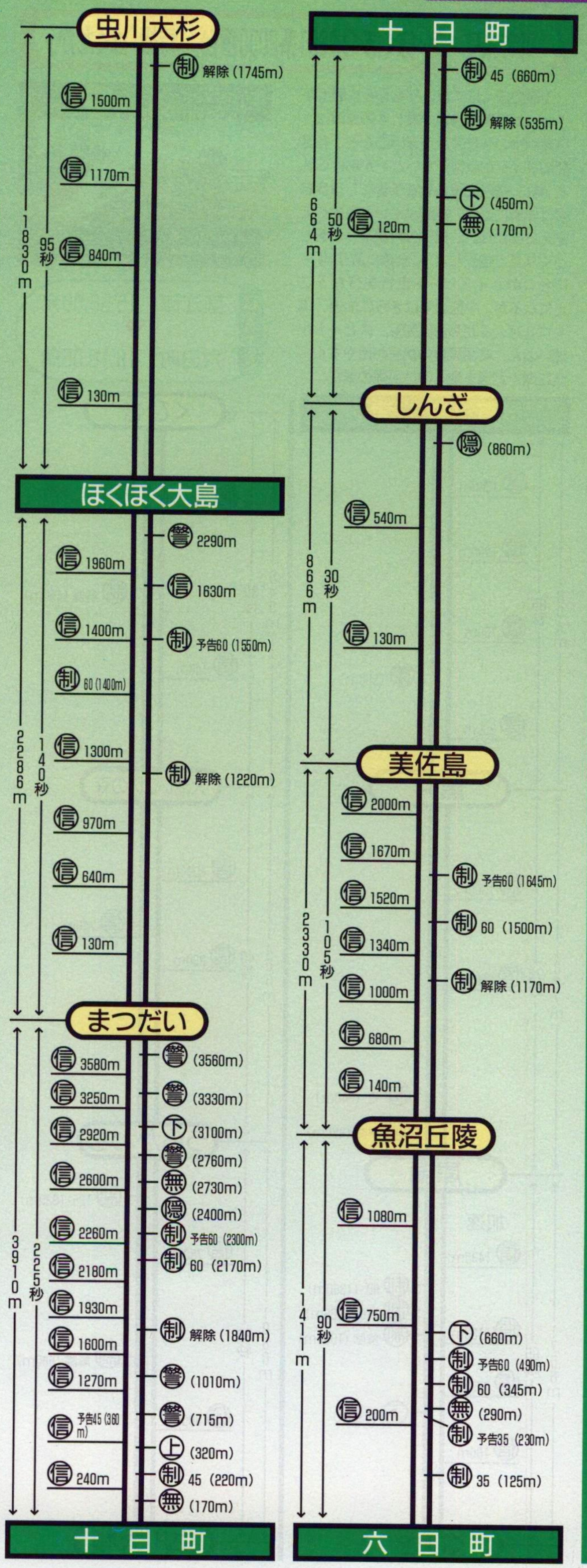
上級 ほくほく線HK100形 快速

うらがわらまでの区間は初級と同じだが、上級ではさらに先の六日町まで走ることになる。基本的に初級と変わらないが、予告の表示タイミングが遅くなっているので、場合によっては制限予告が表示されてから減速しても間に合わないこともある。速度制限区間の位置と制限速度をしっかり把握しておこう。また、初級よりもダイヤに余裕がないため、停車駅前の減速アプローチに時間をかけたいなら、速度を多少速めたほうが良い。まつだいの先4つめのトンネルの手前、しんさ駅直後の踏切の隠し警笛も忘れずに。



DATE
直江津 5:59:00発
▼
六日町 6:19:25着





特級　ほくほく線681系2000番台　特級「はくたか」

上級のほくほく線よりもさらに難度が上がった最難関路線。難しさの原因は、速度制限の予告表示が遅いことと、各区間のダイヤに余裕がないことがあげられる。特に、随所に現われる予告なし速度制限は非常に厄介。制限ポイントをすべて覚えるほかない。以下の路線データをじっくり見て暗記しよう。全線に渡り110～120キロのハイスピード走行を行なうことになるが、中盤以降はさらに加速、140キロを越える超高速区間も。スピードが速いぶん、時間調整の誤差が出やすく、全区間で定通を取るのは至難の業だ。



DATE
直江津　15:56:00発
▼
六日町　16:10:05着

直江津 → 黒井（1694m・85秒）
- 信 1360m
- 信 1030m
- 信 700m
- 警 (500m)
- 信 350m

黒井 → 犀潟（1327m・75秒）
- 信 1000m
- 信 390m
- 制 45 (340m)
- 制 解除 (280m)

犀潟 → くびき（1756m・95秒）
加速
- 信 1430m
- 制 90 (1360m)
- 制 110 (1225m)
- 信 1100m
- 制 解除 (1050m)
- 信 770m
- 下 (630m)
- 信 160m

くびき → 大池いこいの森（949m・30秒）
- 制 120 (680m)
- 信 620m
- 制 解除 (450m)
- 信 140m

大池いこいの森 → うらがわら（1405m・40秒）
- 信 1080m
- 信 745m
- 信 230m

うらがわら → 虫川大杉（1088m・30秒）
- 制 125 (830m)
- 信 760m
- 制 解除 (580m)
- 信 360m

虫川大杉 → ほくほく大島（1853m・50秒）
- 信 1530m
- 信 1200m
- 信 860m
- 信 530m
- 信 150m
- 警 (30m)

ほくほく大島 → まつだい（2286m・60秒）
- 信 1960m
- 信 1630m
- 上 (1360m)
- 信 1300m
- 信 965m
- 信 640m
- 無 (550m)
- 信 150m

まつだい → 十日町（3950m・145秒）
- 信 3620m
- 信 3290m
- 信 2960m
- 信 2630m
- 警 (2460m)
- 信 2300m
- 信 1970m
- 信 1640m
- 信 1310m
- 警 (1070m)
- 信 980m
- 制 120 (670m)
- 信 650m
- 信 300m
- 制 45 (265m)

十日町 → しんざ（618m・80秒）
- 制 100 (560m)
- 下 (455m)
- 無 (170m)
- 信 145m
- 警 (10m)
- 制 解除 (140m)
- 警 (30m)

しんざ → 美佐島（869m・30秒）
- 信 530m

美佐島 → 魚沼丘陵（2330m・65秒）
- 信 2000m
- 信 1660m
- 信 1340m
- 信 1010m
- 信 675m
- 信 160m
- 制 120 (115m)

魚沼丘陵 → 十日町（1548m・95秒）
- 制 125 (1460m)
- 信 1210m
- 制 解除 (1130m)
- 信 885m
- 制 100 (755m)
- 下 (660m)
- 信 370m
- 制 60 (455m)

信……信号、セ……セクション、警……警笛鳴らせ、隠……隠し警笛ボーナス、制……速度制限、上……上り勾配、下……下り勾配、無……勾配無し、減……減速の目安、加……加速の目安

中級　京浜東北線（北行き）209系快速

ほかの路線比較すると、京浜東北線の区間距離は短い。が、設定されているダイヤはわりとシビア。しかも田町、東京、秋葉原に停車しなくてはならないため、停車のための減速に時間をかけすぎてしまうと、もう次の駅で定通はねらえない状態に陥ってしまう。減速のタイミングと、大胆な停車テクを必要とする。頻繁に表示される速度制限表示に惑わされることなく、いかに運行ペースを保持できるかがポイントとなってくる。また、東京駅までノーコンティニューで到着すると、ボーナスゲームにチャレンジ可能だ。



DATE
品川　15:29:00発
▼
上野　15:38:45着

東京駅までノーコンティニューでくると……

京浜東北線の東京駅、ほくほく線（上級）の十日町駅までノーコンティニューで到達すると、489系の車両とEF63系との連結ゲームが楽しめる。低衝撃で連結すると高ボーナスが加算される。



▲EF63を操作して、停車中の489系の車両に連結させよう！



▲時間内に連結作業を完了すればボーナスがもらえる。

制限時間内に連結



▲連結時の衝撃が少ないほど良い。慌てて失敗しないように！



中級　E3系秋田新幹線「こまち」

さて、ここからがいよいよ本番。定通を取るためのアドバイスをしてしまおう。中級と特級、ふたつの「こまち」は、双方とも始発駅から終着駅までノンストップで走行する。中級の「こまち」では、速度制限予告がある程度余裕をもって表示されるから、随時、予告速度に対応すれば、完走はたやすい。しかし、注意しておきたいのが、大張野、羽後境、峰吉川通過後の速度制限。意外と距離がタイトなので、通過直後から一気に減速しないと間に合わない。また、セクションボーナスは確実にGETしておきたい。



DATE
秋田　9:22:00発
▼
大曲　9:30:20着

ダイヤ遅延１秒につき「2秒」のペナルティ

ダイヤ遅れ１秒につき、ペナルティとして持ち時間が２秒、リアルタイムで減っていく。ぼーっとしているとあっという間に持ち時間がなくなってしまう。余裕をもって運転するように。



▶3秒の遅れですでに持ち時間が6秒減る。

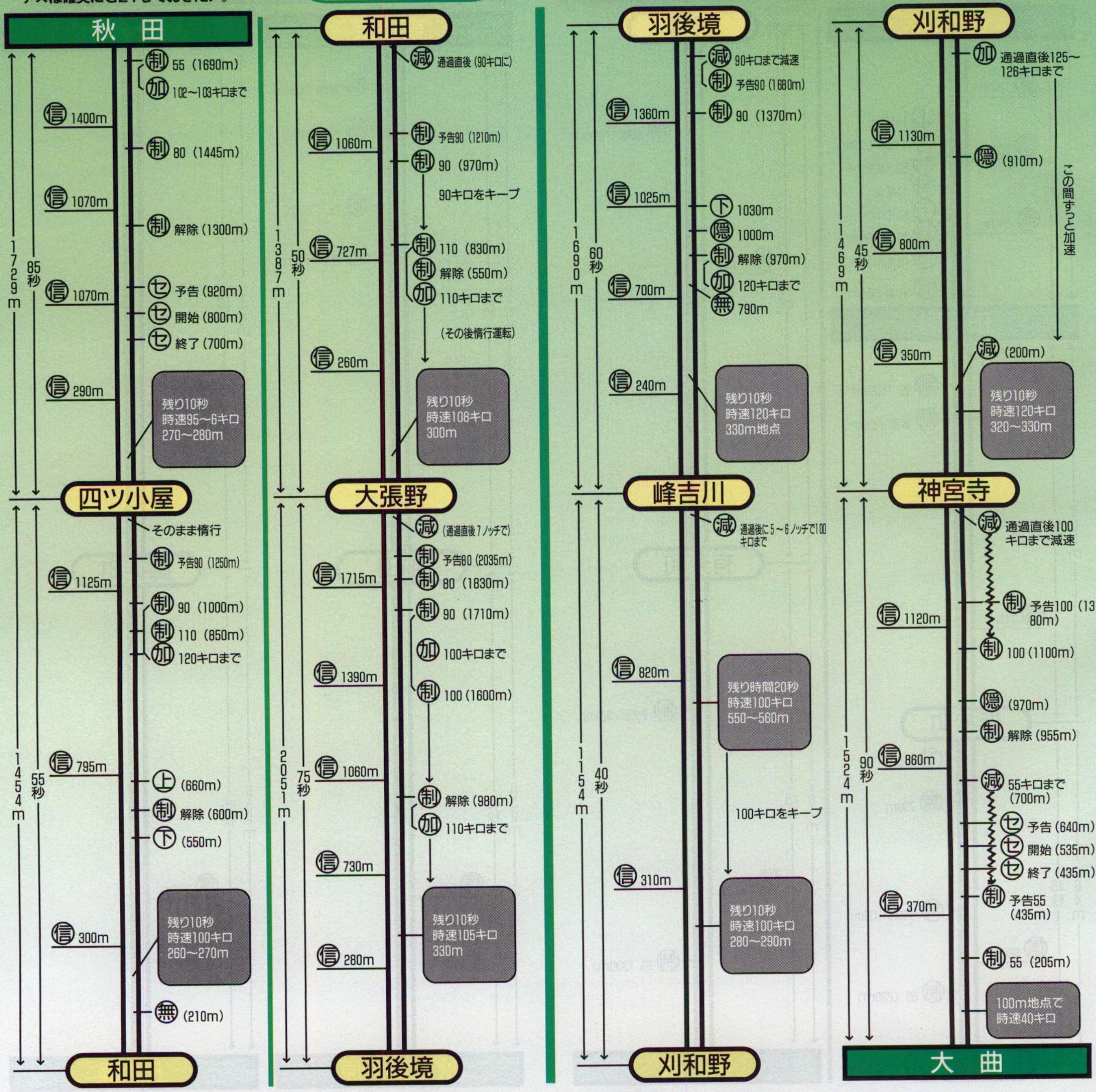
ボーナスを確実にGET!!



◀停車位置0mのボーナスがないぶん、確実に定通をねらっていきたい。



▶セクションポイントはマスコンを切る。これだけでボーナス。重要！



信……信号、セ……セクション、警……警笛鳴らせ、隠……隠し警笛ボーナス、制……速度制限、上……上り勾配、下……下り勾配、無……勾配無し、減……減速の目安、加……加速の目安

特級　E3系秋田新幹線「こまち」

中級の「こまち」と全くおなじ区間を走行するのだが、各区間の所要時間が短くなっているぶん、ムダのない操作が求められる。特に問題なのが、四ツ小屋、和田、大張野、羽後境通過後の速度制限。所要時間が少ないぶん減速ポイントの見極めが難しい。早めに減速してしまうと、時間内に通過ポイントにたどり着けなくなってしまうのだ。また、同じ理由により、通過ポイントの直前で無理に速度を落として定通をねらいにいくと、そのあとの加速が鈍り、ダイヤを大幅に乱してしまう。ムダな操作はすべて排除しよう。



DATE
秋田　13:48:00発
▼
大曲　13:55:55着

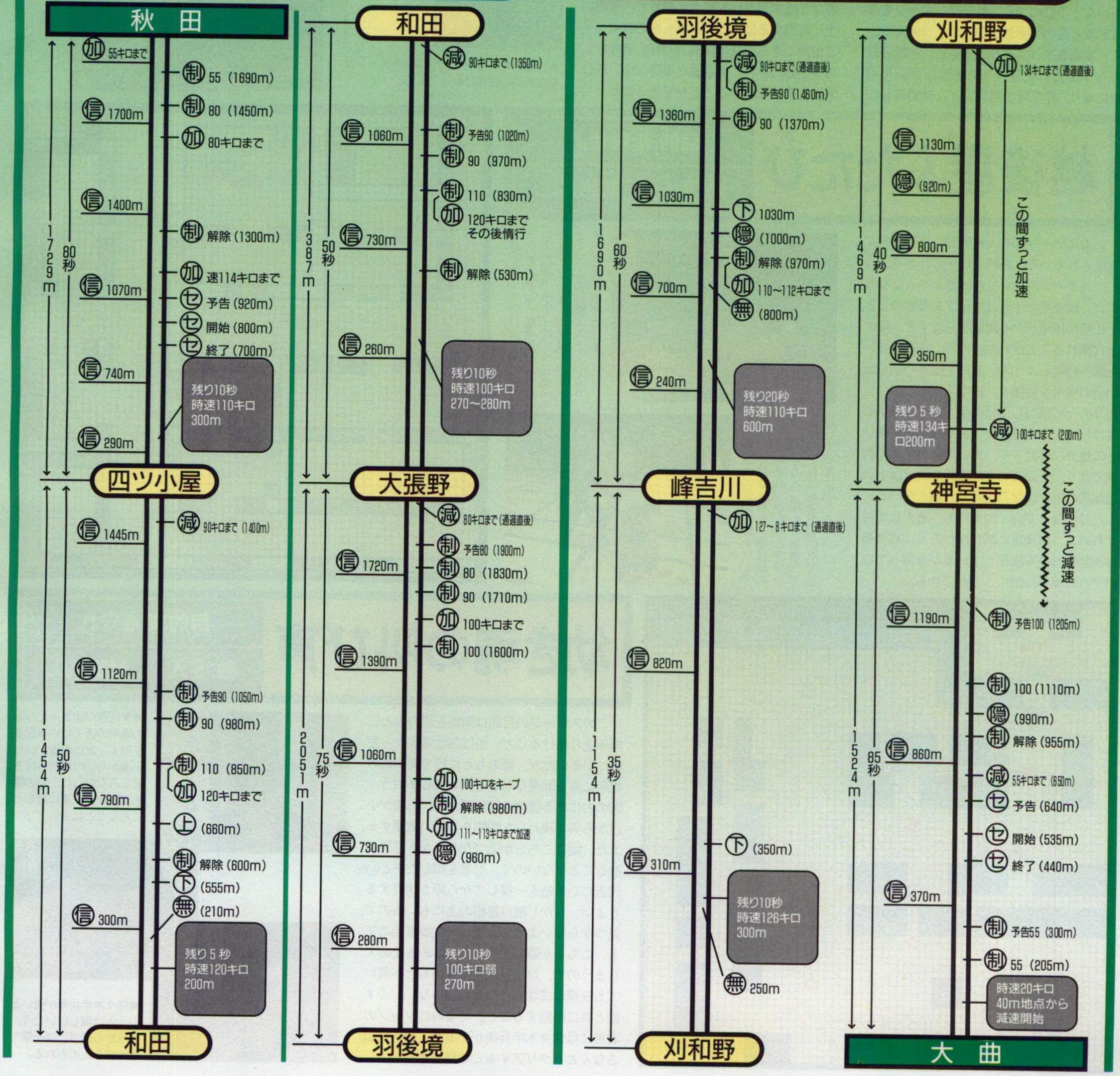
大曲駅0m停車で「やまびこ」が運転できる!!

全区間を走破し、終着駅の大曲で0mで停車すれば、ボーナスゲームとして東北新幹線200系「やまびこ」が運転できるのだ! 区間は「盛岡～新花巻」。ハイスピード走行を楽しめる。



▶超特急の名もほしいまま。超高速の世界に挑戦!!





忍の試練はまだ終わらない! 虎の巻モードに新たな任務現わる!!

天誅 忍 凱旋

本編をクリアして増える新任務。今回は5つのステージを指南。

●隠密アクション ●ソニー・ミュージックエンタテインメント ●発売中 ●価格¥4,800 ●メモリーカード容量①～⑮

まだまだ楽しめる! 虎の巻の隠しステージ

新規任務（新マップ）の制作が面白い虎の巻モード。このモードは本編をクリアしていくと1話につき、新任務とマップを作成するときの雰囲気がひとつずつ増えていく。本編をすべてクリアすると、初期任務の5つを合わせ合計15の任務がプレイ可能になり、作成時に選択できる雰囲気も10種類の中から選べるようになる。

今回は本編の1～5話をクリアすると追加される5つの任務を攻略する。どの任務も本編に出現した強敵が登場。特に「明神双牙流 対 東忍流」で待ち構える明智尖十郎などは本編よりも動きが機敏で、本編以上に苦戦するはずだ。しかも虎の巻モードで使用できる忍具は鍵縄、手裏剣、撒きびしの3種類のみ。この過酷な条件の中、君は無事任務を達成することができるのかッ!?



▲今回掲載しなかった5つのステージは難度の高い任務ばかりである。



◀新アクションの振り返り斬り（方向キー上、下攻撃ボタン）も威力を発揮!?

越後屋ふたたび

目的:暗殺せよ
敵:8人 隠密:なし

このステージは商人屋敷という雰囲気で構成されている。任務名からもわかるように、ステージ内にいる越後屋を倒せばクリアだ。越後屋の位置はマップを参照のこと。

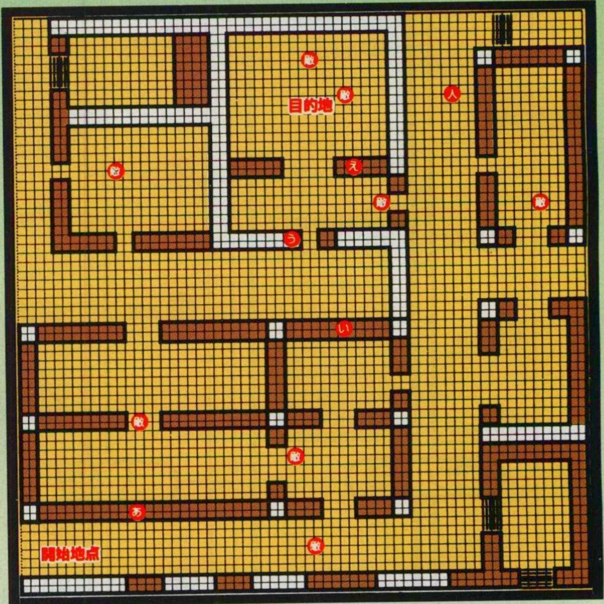
任務開始地点から周囲を見渡すと、壁の上に乗れることがわかるので、鉤縄を使い上部へ移動しようⓐ。次に1段高い壁を伝いⓘの場所を目指す。途中浪人などが見まわりのため徘徊しているが、無理に殺す必要はない。ⓘの地点まで来たら鉤縄を使いⓤの地点に移動する。あとはⓔの足場に鉤縄で渡り、正面にいる越後屋を倒せばよい。越後屋の近くには刀を持った浪人がいる。ふたりが後ろを向くのを待ち、浪人に気付かれぬよう越後屋に斬りかかろう。越後屋は御禁制の銃を携帯しているが近寄って攻撃すれば簡単に倒すことができる。

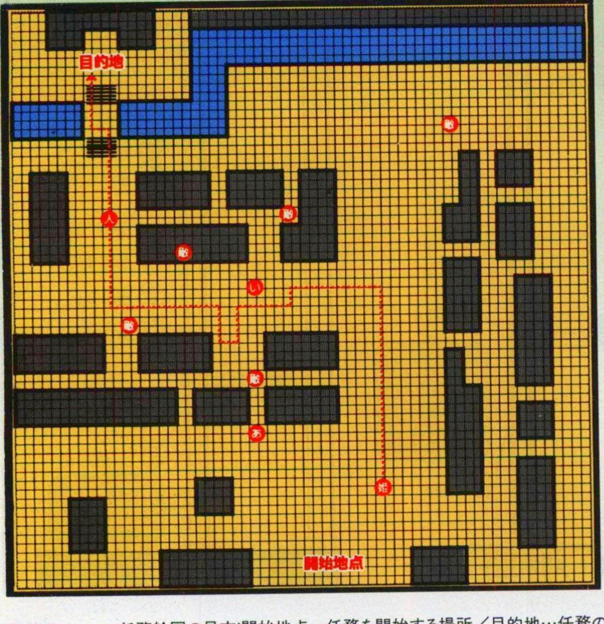


◀壁を伝って行けば、敵に発見されることなく越後屋のいる場所へ到達できる。遠くの足場へ移動するときには鉤縄を駆使しよう。この鉤縄がステージクリアのためのカギとなる。



▶越後屋との距離が離れているときに発見されると、御禁制の銃で攻撃され、かなりのダメージを受ける。しかし、近寄って斬りかかれば越後屋は防御できないので楽に倒せる。





幼き魂の叫び声

目的:姫を守れ
敵:5人 隠密:なし

このステージの目的は菊姫を殿のもとに無事送り届けること。姫は開始地点から左奥にいるのだが、姫のもとに行く前にⓐの場所に来る邪魔な忍者を倒してしまおう。ⓐの右にある建物の陰に隠れて、忍者が小道から姿を現わした瞬間をねらい攻撃する。また、姫はこちらが近づかないかぎり先へ進むことはないので、忍者を倒したあとⓘ付近にいる敵を一掃してから姫を誘導するとよい。しかし敵は屋根の上にもいるので、見つからないように。姫は一度歩き始めても、こちらが離れてしまうと歩みを止めてしまうので、ひとりで先に殿のもとへ着いても任務は成功したことにならない。必ず姫と共に移動すること。ちなみにマップの右奥には佐々木半兵衛がいるが、無理に倒さなくともクリアすることはできる。





◀▼任務が始まったらⓐの場所の近くにいる忍者を倒す。次に忍者がいた小道からⓘの場所へ行き、敵をみな殺しに。ⓘの場所で敵を倒さずに進むと、こんなことに!



◀佐々木半兵衛が憎いという人は倒しにいこう。後ろから近づけば一撃で息の根を止められる。

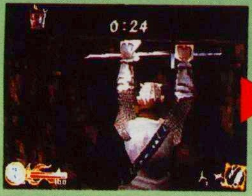
※任務絵図の見方:開始地点…任務を開始する場所／目的地…任務の終了地点／(敵)…敵の位置／(姫)→…菊姫の位置とその経路／▲…沈む床／×…仕掛け矢のスイッチ

闇に芽吹く光

目的:気命草を探せ
敵:8人　隠密:あり

今回攻略する中で唯一"隠密"の条件があるステージ。マップを見ると複雑に入り組んでいるように見えるが、気命草の位置と進み方さえわかってしまえば、簡単にクリアできる。

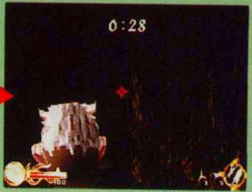
(あ)の位置まで進んだら、鉤縄を使い高い足場の端につかまる。足場の奥には弓を持った牢番がいるのだが、鉤縄の照準を壁の上方に定めると移動したときに牢番に気づかれてしまう。足場の端につかまれるギリギリの位置をねらおう。牢番が背を向けたら素早く足場に登り牢番を倒す。(い)の位置まで来ると、正面には目的の気命草が見える。気命草の右にある壁に向かって鉤縄を使い移動すると、対岸の崖の端につかまれる。あとは崖をよじ登り気命草の場所まで進めばクリアだ。



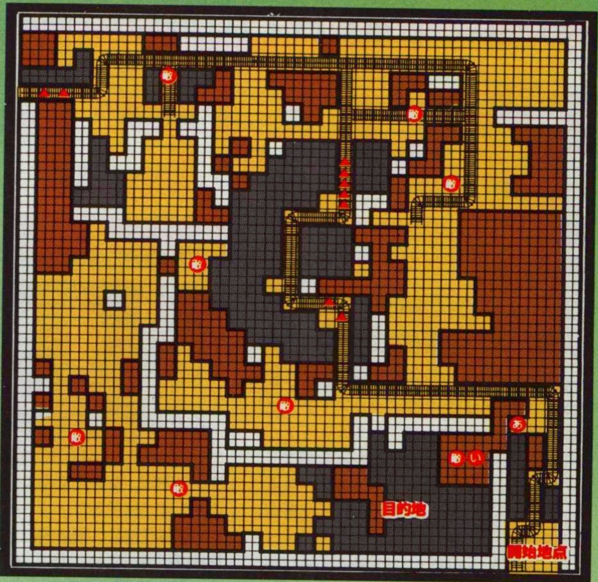
▲端につかまっていれば気づかれることはない。ここで様子をうかがう。

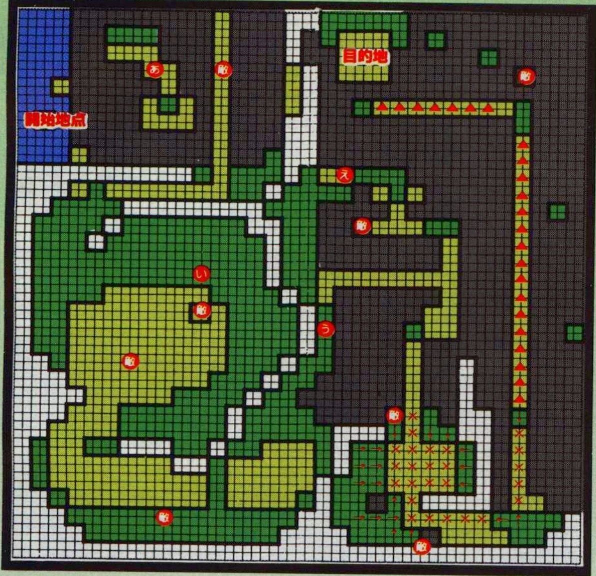


▲牢番が移動したスキを逃がさず足場に登り、背後から斬りつけよう。



▲あとは(い)の足場から鉤縄で写真の箇所をねらい移動すればよい。

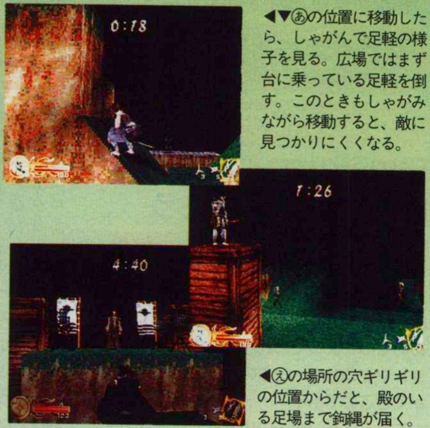




明神双牙流 対 東忍流

目的:殿のもとへ向かえ
敵:8人　隠密:なし

今回掲載した中で最高の難度を誇るのがこのステージ。まず(あ)の地点に行き奥にある橋を渡るのだが、橋には足軽がいる。足軽が右奥に進み始めたら前大ジャンプで橋に乗り、後ろから斬る。次に橋を右奥に進み広場を目指す。広場には台に乗っている足軽と、明智尖十郎がいる。足軽と尖十郎に見つからないよう(い)の場所まで進み足軽を倒す。そのあと尖十郎のほうへしゃがみ移動で進み、スキを見つけて斬りかかる。ふたりを倒したら(う)の場所を目指す。途中弓を持った足軽が左から攻撃してくるので、手裏剣を使い倒そう。(う)の場所に来ると正面から弓矢で攻撃されるが、無視して足軽がいる高台に登り、倒す。あとは(え)の場所から殿がいる足場へ鉤縄で移動する。



◀▼(あ)の位置に移動したら、しゃがんで足軽の様子を見る。広場ではまず台に乗っている足軽を倒す。このときもしゃがみながら移動すると、敵に見つかりにくくなる。

◀(え)の場所の穴ギリギリの位置からだと、殿のいる足場まで鉤縄が届く。

白き雪に血の徒花(あだばな)を

目的:敵をみな殺しにせよ
敵:9人　隠密:なし

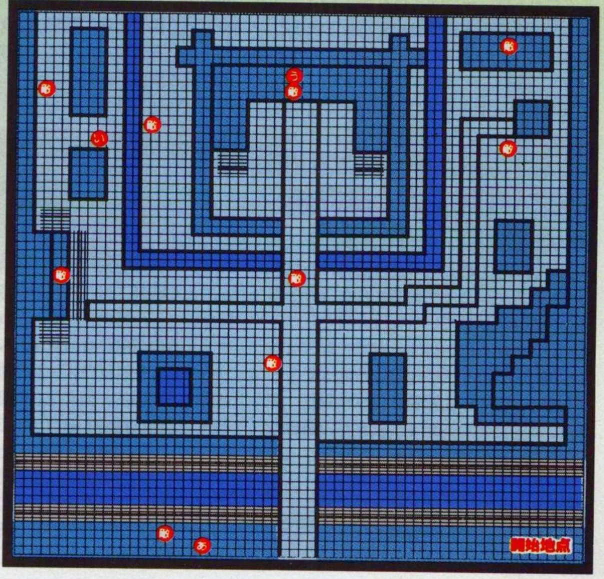
このステージの目的は9人の敵をみな殺しにすること。しかし、"隠密"の条件がないので見つかっても敵を倒せばクリアとなる。敵の位置はマップを見れば一目瞭然だが、敵も動いているのでその場所に必ずいるとは限らない。敵が記された場所にいなくても、周囲をよく見渡してみよう。いちばん効率よく敵を倒すことができるのは(あ)、(い)と反時計まわりに進むルートだろう。ただ(う)の場所には片岡伸衛門がいる。この敵は本編のステージ5で登場した勘定奉行。弓矢を撃ち出す速度が速いので、片岡に見つかるのだけは極力避けたい。(う)の近くの壁に登り、しゃがみ移動で近づいて片岡が背を向けた瞬間を逃がさず攻撃しよう。敵を池に落としても倒したことになる。



▶ほとんどの敵が弓兵。矢は防御できないので、移動して回避しよう。弓兵はこちらの攻撃を防御することができない(片岡は別)。そのため楽に倒すことができる。



◀片岡の矢を撃つ速さは通常の弓兵の3倍。回避するのが困難だ。しかも接近戦を仕掛けても、弓を使って反撃してくる。こちらに気づかれる前に倒しておきたい。



→…仕掛け矢の発射方向／■■■■■■■…移動できるフィールド／□…壁または上がれないフィールド／■…水／■…穴／目…階段

STAGE2とSTAGE3を最高速度で攻略!!

ヴァンピール 吸血鬼伝説

強敵デュランをいかに効率よく倒すか？ その方法を伝授!!

●ゴシックホラーシミュレーション ●アートディンク ●発売中 ●価格¥5,800 ●メモリーカード容量② ●ポケットステーション対応

力押しだけでは勝てない じわじわと締めつけよう

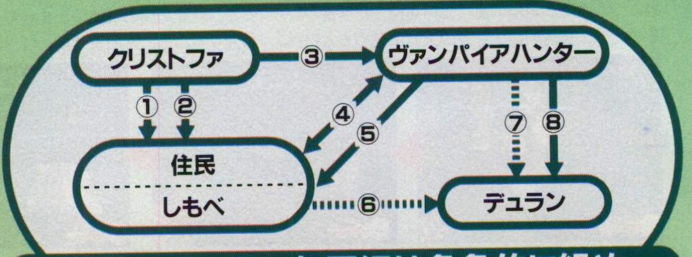
邪悪な吸血鬼・デュランの悪行を封じるために、心優しい吸血鬼・クリストファが戦いを挑むゴシックホラーシミュレーション『ヴァンピール 吸血鬼伝説』。今回はデュランを追いつめてゆく際に注意すべき点と、STAGE2、STAGE3 のマップを紹介しよう。

まずデュランを追いつめてゆく方法だが、まっとうに考えれば自分のしもべ、つまり「ノスフェラトゥを増やすこと」これに尽きる。だがそれではあまりにも正直すぎて面白くない。第3勢力であるヴァンパイアハンターを利用してこそ、このゲームの醍醐味が味わえるのだ。

右の図の矢印の流れを追いながら「デュラン包囲網」を考えてみよう。てっとり早く言えば「住民とヴァンパイアハンターたちに誤報を流し、間接的にデュランを不利な状況に追い込む」のだ。住民に対してクリストファが流す噂が、ハンターたちの聞き込みに虚偽を刷り込む。さらにクリストファも積極的にハンターに噂を流してバックアップをする。それに基づいて行動するハンターたちの防衛活動は間接的にデュランの勢力を圧迫し、次第に彼は弱ってゆくというわけだ。



▶全く口の減らない男だ。何がなんでも封印しなくては、協力してくれた住民たちに申し訳ない!!



図解・デュラン包囲網は多角的に組め

★図解の解説／ここでは図中の線について説明しよう。①はクリストファの吸血行為。②はクリストファが流すニセの吸血鬼情報。③はクリストファがハンターたちに流すニセ情報。④はハンターの聞き込みと住民が流す誤報のやりとり。⑤は夜間に吸血鬼化した住民に対するハンターの直接攻撃だ。⑥はニセ情報がデュラン勢をじわじわ圧迫してゆく様子。⑦はハンターたちの防衛活動がデュラン勢を苦しめる様子で、⑧はハンターの直接攻撃である。このように四方八方から追いつめるのが勝利の鍵だ。

吸血鬼戦争に勝つための A TO Z

勝利への方策を具体的に掘り下げてみよう。これを知れば戦いが数倍、面白くなる!!

ヴァンパイアハンターを利用

目の上のタンコブを味方につけてしまおう

上の段落でも述べた“噂による間接攻撃”をさらに掘り下げて見てみよう。ハンターたちが行なっている吸血鬼情報の聞き込み調査は、見まわり重点地域の指針を出すためのもの。よってこれを操作すれば、デュランや彼のしもべたちの活動を抑えることができるのである。

ちなみにハンターの中でもセワード・ホルムウッドは、まだ聞き込みをしていない状態のときに、直接噂を吹き込んでやると80パーセントの確率でそれを信じてくれる(しかし聞き込みを進めてゆくうちにこれが25パーセントまで落ち込む)。そのほかのハンターたちは聞き込みの成果にかかわらずクリストファのニセ情報を信じる確率は30パーセントだ。だから街でハンターを見かけたら“ダメもと”でもニセ情報を話してみよう。3回に1回は信じるのだから、利用しないテはない。また住民たちは知能が高いほど噂を信じにくく、低いほど信じやすい。両者ともに親密度をあげてゆけば噂を信じる確率が大幅にアップするので、聞き込み調査にきたハンターたちがニセの情報をつかむ機会が増えるのだ。



▶信じてくれないなんてひどいや!! と、ダダをこねてる間にリトライ。

ちょっといい話 住民との会話を楽しもう

たまには実益抜きでコミュニケーション

住民たちは親しくなるにつれ、自分の身の上話をしてくれるようになる。街の裏側では貧しい労働者が病に怯えながら暮らしていたり、優雅な貴婦人が尽きせぬ悩みを抱えながらため息をついている。それらを垣間見るのも『ヴァンピール』の面白さだ。大都市ロンドンは人間の数だけドラマがあるので、たぶん、全員の話を聞くのは1回のプレイでは無理。二度、三度とターゲットを変えながら楽しみたい。港町カルシュタットは街の規模も人口もほどほどなので、首を突っ込みやすい。商人も多いので、人間の表の顔と裏の顔を観察するのも一興。時には勝敗抜きで会話を堪能する余裕もほしい。



◀医師のシュナイダーには悲しい過去があった。

自軍をもっと強くしたい!

しもべは育つ! 臨界体力の配分に注意しよう

どうしてうちのしもべたちは弱いのだろう？ なんで臨界体力が溜まらないのだろう？ と首を傾げている人は、おそらくしもべを育てていないはず。実はしもべは自分の持てる臨界体力の上限値を伸ばすことができるのだ!! 上限値は男（戦闘型）が20で、女（生産型）が8。まず男の場合はとにかく戦闘に勝つことが大事。そして負けないことが要求される。これはクリストファからの直接命令（直系のみ）で上手にリードしてやればOK。女の場合はちょっと変わっている。彼女たちは臨界体力をひと晩で2倍に増やす能力があるのだが、配分のときにひと晩で増やせる量よりも多めの臨界体力を与えておくのだ。つまり上限値が6なら4の臨界体力を与える。しばらくそれを繰り返すと上限値が7に増える。7になったら今度は4与えて8を目指す……といったぐあいである。律儀に「6の半分は3だから」などとやっていたらいつまでたっても上限値は増えない。上限に達したら多めにやるのはもったいないのでそのほかの発展途上のしもべたちに振り分けてあげよう。もちろん戦闘時に負けてはいけないことは言うまでもない。このように「勝つこと、増やすこと」という役割を徹底させれば思いのほか素早くステージをクリアできる。



▶上限が4だから臨界体力を3預けておこう。すると。



POWER UP

◀上限値が増えた!! これを繰り返して行くとあっという間に臨界体力を溜めることができる。

しもべの臨界体力数

	男・直系	男・従属	女・直系	女・従属
初期値	8	6	4	3
限界値	20		8	

月を味方に!!

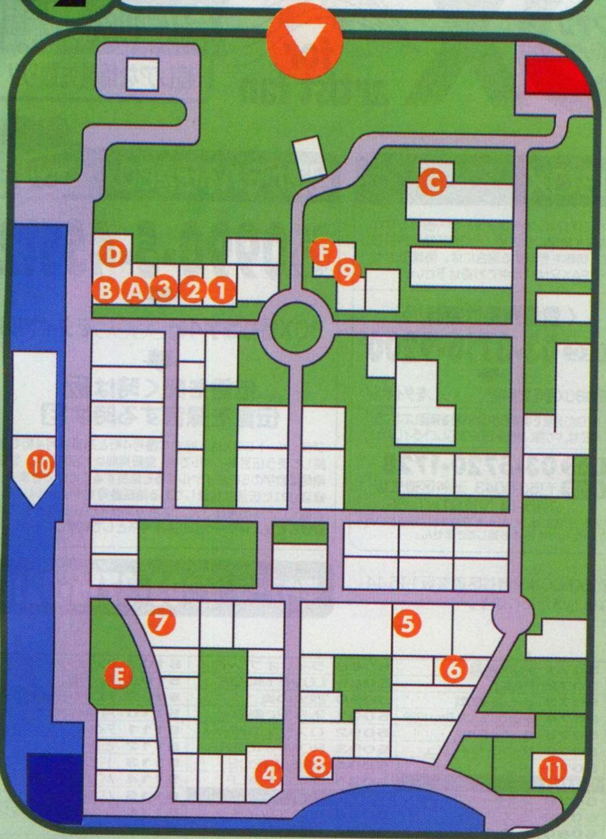
月の満ち欠けを把握し優位に進めよう

画面左下の時計の文字盤にあたる部分は月の満ち欠けを表わしている。これが新月のときはデュランの力が増し、満月のときだとクリストファの力が増すようになっていることに気づいたろうか？ なんと最大で5パーセントも戦闘力が増減するのだ!!



▶月の満ち欠けの周期は28日。新月の夜は無理に直接戦闘を避け、外に出ないほうが賢明かもしれない。

STAGE 2 港町・カルシュタット



しもべ選びのコツ

このコーナーは優秀なパラメーターを持つ住民と、彼らがどこに住み、どこに勤務しているかを紹介するマップで構成されている。まずマップの見方だが、○数字はその人の住居。○に英文字がその人の勤務地だ。○数字しかない場合はそこが勤務地兼生活の場ということである（厳密には働いていない人も多くいる）。また下の表には各人の数値が書いていないが、これはあくまで"しもべ選びの目安"であるという真意をくみ取ってほしい。実戦の場では意外な人物が活躍してくれることが多々あるからだ。表は戦闘力を左右する"筋力"、吸血能力に影響する"魅力"、そしてクリストファの味方になりやすいか否かを決める"モラル"の3項目をピックアップ。任務遂行能力に影響がある"知力"はプレイヤー各人の判断にまかせたいと思う。

"筋力" ベスト5

	名前	職業	住居	勤務地
1	ベルンハルト	宝石店用心棒	①	①
2	ウェルテル	兵士	②	Ⓐ
3	ヘルマン	海軍傭兵	③	③
4	トーマス	海軍司令	②	Ⓑ
5	ロッソ	船乗り宿主人	④	④

"魅力" ベスト5

	名前	職業	住居	勤務地
1	ルイーザ	メイドの少女	⑤	Ⓒ
2	ロミー	花屋の娘	⑥	⑥
3	ハンス	海軍傭兵	③	Ⓓ
4	テレーゼ	病弱な娘	⑦	Ⓔ
5	デーメル	オペラ歌手	⑧	⑧

"モラル" ベスト5

	名前	職業	住居	勤務地
1	ルイーザ	メイドの少女	⑤	Ⓒ
2	テレーゼ	病弱な娘	⑦	Ⓔ
3	シュナイダー	医者	⑨	Ⓕ
4	シュテラン	輸送船船長	⑩	⑩
5	エドヴァンス	牧師	⑪	⑪

南まわりか、北まわりかそれが問題だ

カルシュタットは港町。街もそこそこ賑やかで、実際に住民たちを攻略するとなるとよりどりみどりで迷ってしまう。まずは街をグルリとまわるときに、南まわりか北まわりかを決めてしまうのがいいだろう。南まわりなら早めに船乗り宿の主人・ロッソと、その向かいにある宿屋にいるデーメルをおさえてしまいたい。少し足を延ばしたら花屋の娘・ロミーにアタック。ただしロミーはモラルがやや低いのでデュランと奪い合いになる。注意が必要だ。農業を営むツィレ家は主人、奥さん共々優秀な人材。ツィレ家を味方につけたら学校教師・エマも仲間に引き入れたいところ。北まわりならまずテレーゼは絶対におさえよう。アントンも腕っぷしが強くモラルが高めなので味方にいると心強い。輸送船船長・シュテランを落としたら海軍傭兵ハンスにアタック。男装の麗人である彼女、体力、魅力、モラルが非常にすぐれている。親密度が若干低めからでもゴリ押しで獲得したい人材だ。このほかにもレストランオーナーのオスカーや、宝石店用心棒ベルンハルトも筋力が強くモラルも高いのでおすすめ。



▶個性的な住民が多くてうれしいカルシュタット。とりわけツィレ夫妻はおすすめ。絶対に仲間に欲しい。

STAGE 3 霧の都・ロンドン

★最終決戦の結果は？

このステージが最終面なので気合を入れていこう。しかし冒頭から何やら伯爵令嬢ローゼと胸騒ぎの予感。これはもしかして恋、なのか!?

飛び石作戦発動!! ゲリラ戦で勝利せよ

とにかくマップが広い。おそらくすべての人と話をするだけで1週間近くは費やすだろう。表には登場していないが、まず最初にマッチ工場のふたり、テッドとニックを味方につけよう。家の近所は彼らに任せるとして、次にねらうのはソニアだ。実は彼女が泊まっている宿屋にはヴァネッサやアンナといった"中堅どころ"の女性がいる。これらを一網打尽にするための尖兵として活躍してもらうのがベスト。続いて北に目をむけると目につくのが大工のピーター。ピーターは昼間ニコールの務めている喫茶店で補修工事をしているのでちょくちょく顔を出して親密度をあげておこう。また西の端に住んでいる仕立て屋のダレルもおすすめだ。ロンドンは家から離れたところに強力なしもべを配してデュランの足もとをすくうような戦法が効果的である。またある条件をクリアするとあの『切り裂きジャック』が出現する。なんと彼は仲間にすることが可能だ。ヒントはパブ。



▶グレアムは住居がデュランの家の近所にある。こういう人を味方にしてプレッシャーを与えるのもよい。

"筋力" ベスト5

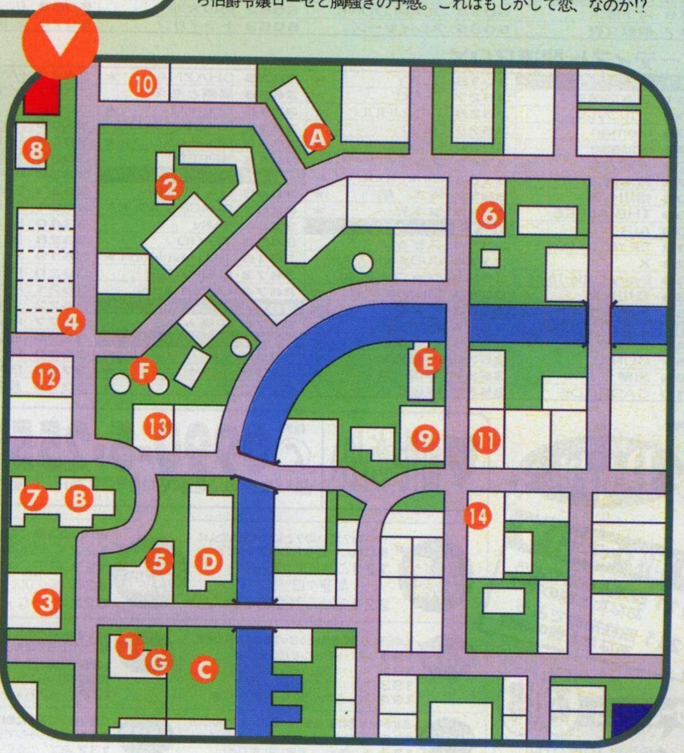
	名前	職業	住居	勤務地
1	フィリップ	ディーラー	①	①
2	エプスタイン	伯爵	②	②
3	アーサー	サロン美容師	③	Ⓐ
4	クレイグ	時計屋	④	④
5	ロビン	理髪師	⑤	⑤

"魅力" ベスト5

	名前	職業	住居	勤務地
1	ヴィヴィアン	社交界の女	⑥	⑥
2	ステラ	シスター	⑦	Ⓑ
3	ヴァージニア	マダム	⑧	Ⓐ
4	ソニア	街頭の女	⑨	Ⓒ
5	ネリー	ホステス	⑭	Ⓖ

"モラル" ベスト5

	名前	職業	住居	勤務地
1	ブルース	慈善協会理事	⑩	Ⓓ
2	ルーク	職業斡旋業	⑪	Ⓔ
3	ステラ	シスター	⑦	Ⓑ
4	クロード	神経科医	⑫	Ⓕ
5	アイザック	思想家	⑬	⑬



NEW 売ります・買います・交換します・メンバー募集・ペンフレンド募集・etc.

BENEFIC PRESENTS
音楽・スポーツ関連
情報サービス

FAN BOX ファンボックス for artist fan

BENEFICが贈る
今すぐ知りたい情報満載!
超レアな情報先取り!!

FAN BOX ファンどうしの情報BOX

情報を聞く時 有料 0990-5-45565 ➡ 表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

FANBOXで提供される情報は、オペレーターが一般のみなさまから寄せられた情報を簡潔にまとめ、約30時間以内にご提供しています。又、情報を登録する場合には、情報RECセンターに録音するか、FAX又はハガキでお寄せ下さい。

情報を登録する時

◆情報は次の3つを簡潔に登録します!

①内容(情報は簡単にまとめて!)
②連絡先(住所・ポケベル・FANBOXのみ)
③名前(本名)(匿名は不可)

表に載っていないアーティスト情報は、ア行〜ワ行の行別BOXをご利用下さい。情報が増えてくると表に掲載されます。

登録例① ○○に関するサークルをやっています。私達が発行するペーパーを希望する方はご連絡下さい。…住所△△△△名前××です。

登録例② ○月○日のコンサートチケットを2枚連番で譲ります。希望する方は次の住所まで連絡下さい。…名前は△△です。

ご注意

- 番組上ふさわしくないと判断した情報は提供できません。
- 電話・携帯・PHS・プライベートボックス、またポケベルの伝言型など、音声を伝えるタイプの番号はNTTの規定によりご案内できませんのでご了承下さい。
- 金銭の前渡しはトラブルの原因となります。 直接会うか、あらかじめ書面等で証拠を残すなどして納得してから行いましょう。
- 著作物のダビング、コピーを私的使用の範囲を超えて行うことは、著作権の侵害になります。
- 20才未満の方は、保護者の了解を得てからご利用下さい。
- 利用者間のトラブルには対処いたしませんので各自の責任において行動して下さい。

登録方法

〈登録費用は無料!〉

REC 03-3716-9200

表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

RECは1分間です。あらかじめ内容を確認しておこう。
RECは、やり直しが出来るので安心してトライしよう!

FAX 03-5720-1728

ハガキ 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F

住所・氏名にはフリガナを忘れずに! お送りいただいたハガキ等はお返しできません。

秘密が守れる伝言BOX PRIVATE BOX

有料 0990-5-45512

BOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

伝言を聞く時は 7
伝言を録音する時は 3

プライベートBOXは、好きな番号4桁と暗証番号4桁を登録して使う伝言ダイヤルです。登録期間は1週間です。登録期間は数字の5をダイヤルすると延長することができます。録音された伝言は登録してある暗証番号をダイヤルしないと聞くことは出来ません。専用のプライベートボックスを登録して友人やサークルの連絡場所として利用して下さい。

●提供:BENEFIC /発信地:東京都/情報料 6秒 10円/標準利用時間 10分 1,000円/問合せ:03-3496-3892 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F ➡ このサービスは、アーティスト事務所・ファンクラブ・サークル等とは無関係です。一部ご利用になれない地域があります。

案内テープ 03-3716-5210

●アニメ・ゲーム関連BOX

5100	ア行	5018	K.O.F	5036	すごいよ! マサルさん	5054	ドラゴン騎士団	5071	封神演義	5088	ラインオブレイン	5107	センチメンタルグラフティー
5001	アキハバラ電脳組	5019	京極夏彦	5037	世紀末ダーリン	5500	ナ行	5072	FAKE	5089	LOVE MODE	5108	双界儀
5002	アンジェリーク	5020	こどものおもちゃ	5038	晴天なり。	5055	NERVOUS VENUS	5073	ふしぎ遊戯	5090	烈火の炎	5109	チョコボの不思議なダンジョン
5003	頭文字D	5300	サ行	5039	聖ルミナス女学院	5056	忍たま乱太郎	5074	BRONZE-ZETUAI Since1989	5091	るろうに剣心	5110	月華の剣士
5004	Wish	5021	最遊記	5040	センチメンタルジャーニー	5600	ハ行	5075	ホイッスル	5092	ロストユニバース	5111	テイルス・オブ・デスティニー
5005	X	5022	サイコメトラーエイジ	5041	星方武侠アウトロースター	5057	ハーメルンのバイオリン弾き	5076	炎のミラージュ	5093	ROMANCERS	5112	ときめきメモリアル
5006	おお泥棒じん	5023	サイレントメビウス	5042	卒業M	5058	Harlem Beat	5077	ホラー	5094	ONE PIECE	5113	ドラゴンクエスト
5200	カ行	5024	365日の恋人	5400	タ行	5059	爆走兄弟レッツ&ゴー!	5700	マ行	5095	WILD HALF	5114	バイオハザード
5007	カードキャプターさくら	5025	SHADOW SKILL	5043	中華一番!	5060	BASARA	5078	マスターモスキートン	5900	ゲーム	5115	パラサイト・イヴ
5008	カウボーイビバップ	5026	シャーマンキング	5044	超者ライディーン	5061	HAUNTEDじゃんくしょん	5079	ミステリー	5096	エスプレイド	5116	ファイナルファンタジー
5009	機動戦艦ナデシコ	5027	時空転抄ナスカ	5045	超魔神英雄伝ワタル	5062	バトルアスリーテス大運動会	5080	名探偵コナン	5097	お嬢様特急	5117	ぷよぷよ
5010	京&一平迷宮	5028	少女革命ウテナ	5046	ツインシグナル	5063	ハンターハンター	5081	明稜帝梧桐勢十郎	5098	サイキックフォース	5118	ブレス・オブ・ファイヤー
5011	金田一少年の事件簿	5029	少年魔法士	5047	DTエイトロン	5064	吸血姫美夕	5082	もののけ姫	5099	サガフロンティア	5119	ヴァンパイア
5012	禁断のウィスパー	5030	新機動戦記ガンダムW	5048	天空のエスカフローネ	5065	ビーストウォーズ	5800	ヤ・ラ・ワ行	5101	サクラ大戦	5120	ポケットモンスター
5013	腐った教師の方程式	5031	新世紀エヴァンゲリオン	5049	天使禁猟区	5066	美少女戦士セーラームーン	5083	八雲立つ	5102	ザ・キング・オブ・ファイターズ	5121	女神異聞録ペルソナ
5014	グラビテーション	5032	GPX & GADGET	5050	東京BABYLON	5067	フォーチュンクエスト	5084	闇の末裔	5103	スターオーシャン	5122	女神転生
5015	CLAMP学園探偵団	5033	GTO	5051	同棲愛	5068	富士見二丁目交響楽団	5085	勇者指令ダグオン	5104	ストリートファイター	5123	武蔵伝
5016	月下歌人	5034	SLAM DUNK	5052	時の大地	5069	仏ゾーン	5086	遊戯王	5105	スーパーロボット大戦	5124	悠久幻想曲
5017	原獣文書	5035	スレイヤーズ	5053	トライガン	5070	㊫創竜伝	5087	幽遊白書	5106	ゼノギアス	7137	声優

●アーティスト関連BOX

3811	ア行	3015	GLAY ★	3635	SHAZNA ★	3637	FANATIC CRISIS ★	3817	マ行	3642	Laputa	5555	Musicフレンド
3601	安室奈美恵	3627	TERU ★	3636	篠原ともえ	3657	ピエロ	3640	MALICE MIZER ★	3741	LAREINE	6666	ベル友募集(伝言不可)
3602	ウルフルズ	3628	TAKUROU ★	3215	シャ乱Q ★	3658	プラスティック トゥリー	3355	MR. CHILDREN		SPORTS & VARIETY	7777	ペンフレンド
3606	Iceman	3629	JIRO ★	3612	SIAM SHADE	3309	B'z ★	3618	thee michelle gun elephant	7109	ベースボール	8888	私設FC情報
3544	access	3630	HISASHI ★	3613	SOPHIA ★	3059	松本孝弘 ★	3623	MAX	7110	サッカー	9999	海外アーティスト情報
3072	浅倉大介 ★	3742	関西ジャニーズJr.	3615	SPEED	3060	稲葉浩志 ★	3818	ヤ行	7113	バレーボール	3691	北海道 (地区別)
3073	貴水博之 ★	3168	Kinki-Kids ★	3814	タ行	3332	BLANKEY JET CITY	3663	山崎まさよし	7118	その他のスポーツ	3692	東北・北陸(地区別)
3608	相川七瀬	3852	堂本 剛 ★	3656	DA PUMP	3633	広末涼子	3685	ゆず	7119	ファッション	3693	関東 (地区別)
3109	THE ALFEE	3853	堂本光一 ★	3253	CHAGE & ASUKA	3291	BUCK-TICK	3819	ラ行・ワ行	7122	映画	3694	関西・中部(地区別)
3609	AIR	3813	サ行	3258	TMN	3340	BOOWY	3647	ROUAGE	7125	コミック・マンガ	3695	中国・四国(地区別)
3112	THE YELLOW MONKEY	3854	スピッツ	3434	TOKIO	3328	福山雅治	3387	LUNA SEA ★	7128	ゲーム	3696	九州 (地区別)
3124	X	3174	JUDY and MARY	3616	T.M.Revolution ★	3619	Puffy	3067	河村隆一 ★	7131	ペット	3999	コスプレ大作戦
3649	Every Little Thing	3653	ジャニーズJr.	3673	D-SHADE	3620	PENICILLIN ★	3068	スギゾウ ★	7133	健康・美容	3994	ミニコミ情報
3666	及川光博 ★	3654	L'luvia	3674	Dir en grey	3621	HAKUEI ★	3069	イノラン ★	7136	アニメ	3995	作詞家募集
3454	奥田民生	3548	SMAP ★	3815	ナ行	3622	千聖 ★	3070	真矢 ★	7137	声優	3996	作曲家募集
3812	カ行	3534	稲垣吾郎 ★	3276	中島みゆき	3677	Pool bit boys	3071	J ★		etc.	3912	お笑いタレント情報
3646	THE COOL CHIC CHILD	3535	香取慎吾 ★	3816	ハ行	3678	Blue	3641	La'cryma Christi ★	1111	売ります	3913	その他のタレント情報
3651	CURIO	3536	木村拓哉 ★	3858	V6 ★	3680	FEEL	3430	L'Arc-en Ciel ★	2222	買います	3914	インディーズ情報
3155	黒夢	3537	草彅 剛 ★	3716	トニセン ★	3740	BAISER	3624	RAZZ MATAZZ	3333	メンバー募集	3918	なつかしのアーティスト情報
3610	CASCADE	3538	中居正広 ★	3712	カミセン ★	3265	藤井フミヤ	3625	LAZY KNACK	4444	切抜き・生写真情報	3919	CMタレント情報

デルフィー Delphi's

♥相性・恋占い 有料 0990-5-25517
占いメニューの、ご希望の占い番号数字3桁○○○をダイヤル!

來夢(ライム)先生の ♥アーティスト相性占い 有料 0990-5-45555
上記の表で★のついたアーティストのBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

♥相性・恋占い♥

- 111 西洋占星術で占う あなたと彼の相性
- 211 四柱推命で占う あなたと彼の相性

サービスメニュー お得

●情報料 10秒/10円

恋愛【研究編】 いいの?悪いの?とにかく知りたい! 結ばれたいあの人との運命は!?
- 121 二人に幸せを招く開運タロット
- 221 あなたの今を鑑定するダイス占い

恋愛【アタック編】 GO!GO!GO! 待ってるだけが恋じゃない。今度の恋は戦いだ!
- 122 相手の気持ちをガッチリつかむ、マスコット占い
- 123 相手を惑わす魅惑の香り占い
- 124 ライバルに打ち勝て、恋のキャンドル占い
- 822 ベストなデートの日をチェック!

贈り物編 「欲しいもの、何?」って聞けないあ・な・た。悩んでいないで聴いてみて。
- 125 恋のライバルに差をつけるプレゼント占い(恋愛)
- 126 これでOK! 相手に喜ばれるプレゼント占い(一般)

旅行編 楽しい旅行にも危険がないとはいえません。占いでそれがわかれば…。
- 230 楽しい旅行計画に役立つ、気学旅占い

総合編 私の日課、今日の運気。どうなってるの? 今月の運気。
- 191 タロットで占う今月の総合運
- 192 タロットで占う今月の恋愛運
- 193 タロットで占う今月の金銭運
- 194 タロットで占う今月のレジャー運

ミステリアス編 現代社会、日々の生活には危険がいっぱい! 起こってからではもう遅い!!
- 135 アクシデントからあなたを守る小物占い
- 136 災いを未然に防ぐ、身代わり人形占い
- 120 カバラタロットで占う今日の運気

マインド編 あなた自身も気がつかない、かくされた心理。奥底に眠っていた何かが今、目を覚ます!
- 710 潜在意識が語るあなたのココロジー

頭の回転テスト! あなたはいくつ答えられるか!
- 851 ライフスタイルでみるあなたの寿命

仕事・勉強編 頑張っているあなたへ。もっと頑張る為のお守りいらない?
- 127 あなたを成功に導くパワーストーン占い
- 128 あなたを合格に導くパワーストーン占い

「努力」だけじゃ勝ち取れない。
- 129 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(ビジネス)
- 131 ライバルに打ち勝つキャンドル占い(スクール)

ビューティ編 あせらない、迷わない! デート・合コンいつでもこい!
- 133 センスUP、ファッション&メイクアップ占い
- 134 魅力増大、人気度UP! 香り占い

メンタルヘルス編 素敵な自分に逢うために、見つめ直すあなたの心。
- 311 古代ルーンで透視するあなたの心
- 132 あなたの心をリラックスさせる香り占い

ナンバー編 数字にも、運気を左右するパワーがある!
- 820 ブルッてドキドキ、ちまたで噂のポケベル占い
- 821 要チェック! テレフォンナンバー占い

99年4月入学生・追加特別募集

入学願書締切／99年4月20日(火)　若干名



資料・追加募集のお問合せ・お申込は フリーダイヤルで

東京校 フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校 フリーダイヤル 0120-41-4648

本学院はフジサンケイグループをはじめ、各業界と直結したネットワークを構築。
現役のプロによる実践的なカリキュラムとワークシップ（現場実習）が最大の特色です。

東京校・昼／2年制

- ゲームクリエイター科
  - ゲームプログラムコース
  - ゲーム企画シナリオコース
  - ゲームグラフィックコース
- CGアーティスト科
  - CG映像コース
- アニメーター科
- 声優タレント科
- ノベルスライター科
- コミック科

大阪校・昼／2年制

- ゲームクリエイター科
  - ゲームプログラムコース
  - ゲーム企画シナリオコース
- CGアーティスト科
- 声優タレント科
- ノベルスライター科
- コミック科

＊各科若干名の募集となります。

学校見学・入学相談・入学手続随時受付中

アミューズメントメディア総合学院

TOKYO & OSAKA

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8　TEL.03-3406-5050　FAX.03-3406-5070　交通／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分・東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19　TEL.06-6885-6010　FAX.06-6885-6049　交通／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

プ。もう笑いがとまりません。たった一か月でこの変化！　ドリに出会って、英語が難しいものから楽しいものに変わりました」「EA英語は、頭で覚えるより先に感覚で覚えてしまうんですね。本当に驚きました。英語がわかるようになると外国人の方に話しかけたくなりますし、おかげさまで苦手な英語が趣味とまでなりました」

え～!?　これって誇大広告？　と疑ってしまうのも無理はない。徹夜で何時間も頑張ろうと、塾や英会話教室に通おうと身につかなかった英語が通信教育なんかでモノになるはずがない、そう思うのはしごく当然。でもEAの仕掛け人は《タダモノ》ではないのだ。

くり返し聴かずにはいられない面白さ

とにかくCD（テープもある）を頭出ししたとたん「えっ、これが教材!?」とカルチャーショックを受けるだろう。まるで絵のないアニメか映画のよう。耳に心地よいBGMや、やたらと興味をそそる効果音が流れ、物語は幕開けとなる。

初級編のドリはというと、生まれたての雨つぶ小僧がいきなり葉っぱを滑り台にして登場。こいつが何ともこまっしゃくれていて、そのくせドジで、という強烈なキャラクター。しかもそのドジなドリがお母さん（お母さんの声にゾッコンの会員は数多い）のいうことをきかず家出をして、ハラハラドキドキの冒険をするのだから、これが面白くなくて何が面白い！

しかも、しかも、EAの教材に登場する俳優陣は超豪華！　ナレーションはすべての教材に20世紀の巨匠オーソン・ウェルス。ドリには母国アメリカだけでなく、ヨーロッパでもその実力が認められている実力派コメディアンのジェリー・ルイス。他には……おっと、これは聴いてからのお楽しみ。名画でおなじみの人気俳優が目白押しといった感じ。

3万語がいつの間にかインプット

物語の作者は、いまや世界中で人気No.1となったサスペンス作家のシドニィ・シェルダン。しかも初級編の『家出のドリッピー』は氏がEAのために書き下ろしたため、アメリカ人から「読んでみたい」「うらやましい！」とうなられちゃってる作品なのだ。

また、氏は日本人が英語により早く親しめるようにと、日常会話だけでなく、学校英語や受験英語にも気を配り、何と！　12章完結の物語の中に、大切な単語や熟語、言い回しをバッチリちりばめてくれた。その量およそ三万語の長文。BUT、長文だからと後ずさりするなかれ。これを楽しいCDに載せて聴き流していれば、いつの間にか大好きな歌を口ずさむように、英語が自然と口をついて出るようになるのだ。

しかもネイティブな発音がそのまんま脳にインプットされるわけだから、ヒヤリングもカンバセーションもいままでとは違う！

「ドリを始めて十か月。新しい英語の先生に『日本人離れしてるね』とか『帰国子女ですか』っていわれるようになりました」なんて会員もいるくらいスゴイ。

まずは無料試聴制度で

「こんなにいいものを、わたしも早く知りわかった」そんな方のために、安心して申し込める10日間の試聴制度があります。

電話かハガキで申し込むと、第一回目の教材が送られてきますから、教材の内容をよく確かめてから入会するかどうか決めて下さい。

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてきます。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよいことになっています。また、途中で退会することも自由。

入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4、000円、CDの場合は4、500円（税別）。

初級コースの『ドリッピー』も初中級の『コインの冒険』も中級の『追跡』も12か月、12章で完結します。入会金、郵送費等は不要です。

なお『ドリッピー』を終えると2年目に、『コインの冒険』から入会した人は自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっていますが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由です。その場合はEA事務局に連絡すればよいことになっています。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

◇　◇　◇

電話でのお申し込みは、
日本全国フリーダイヤル
0120－077077
東　京03(3464)1010
東　京03(3496)6666
札　幌011(631)7777
仙　台022(265)5555
名古屋052(971)2222
京　都075(701)6666
大　阪06(6452)2222
福　岡092(831)3333
FAX03(3780)6385

◇　◇　◇

電話は休日も受け付けています。

〒150-8688 東京都渋谷区鉢山町15－5
アカデミー出版

TOEICで120点上がりました

★TOEICで120点上がりました。有難うございました。しばらくは、1章から聞き直して、丸暗記していく勉強を続けていくつもりです。

★物語になっているので、ただの英文を聞いているのとはちがって、興味を持って聞けますし、思ったよりやさしい文章なので、これなら私にも苦になりません。

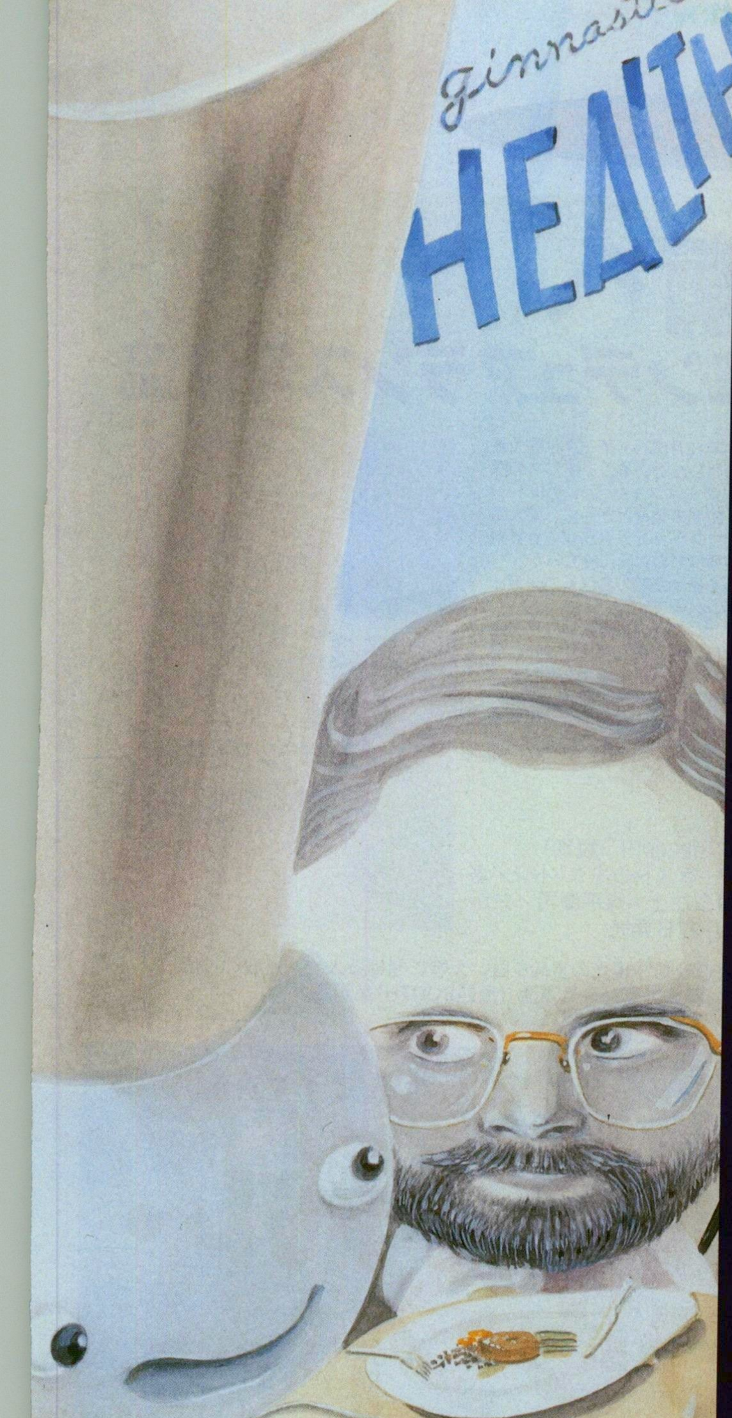
★自然な会話で人の心をトリコにするというか、感動させられます。慣れるまではあっとうされてしまいちんぷんかんぷんでしたが慣れてみるとなくてはならない存在のように思われ、1日に何度も何度もあきずに聞けるんです。

★会社や自宅で時間がとれないので通勤時間に聞いています。毎日変化のないケシキを見て通勤するより良いと思います。1日2回のペースですけれど自然に耳に慣れるようになりました。

★EAを始めて、あっという間に1年がすぎました。今まで英語は70点台というそこそこの点数でしたが、EAを始めて、100点しかとれなくなりました。

★英語で夢を見たヨッ！　こんなのはじめてっっ♡　これはかなりの進歩だ♡　イエ～イ♡

★英語の成績が1、2学期とも学年トップ。信じられませんでした。



誇大広告みたいな本当の話

英語の「成績急上昇」

「ああ、英語の成績がよかったら、受験も…」とか「どんなに頑張ったって、いまからじゃ遅いよ」なんて嘆いてるあなた。本当にそうだろうか？　入会者数二百十万人突破を誇るEA（イングリッシュ・アドベンチャー）には、学生から中高年まで、自分の「英語音痴」を「英語、得意」に変えた人がゴマンといる。夢は見るものではなく、叶えるもの。あなたも英語上達の夢をEAで叶えてみませんか。

習うより慣れろ！　が基本

あなたも覚えがあるだろう。教え方の上手な先生に当たったとき、その科目がめきめき上達したという経験が。「でも英語は例外。私は最初から向いてないの」というあなた！　勝手に思い込んではソンをしますぞ!!　なぜなら英語は学問ではなく、習慣。だってアメリカ人は赤ちゃんだって英語を話しているもんね。

まずは会員の声を紹介。「ドリ（初級編の『家出のドリッピー』）を始めてはや一か月半。毎日毎日聴かずには眠れない状態であります。ちょうど期末テストがあったのですが、いままでどんなに頑張っても平均点を十点以上下回っていたのに、今回はなんと平均点を五点もアッ

COMPUTER　恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校
開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

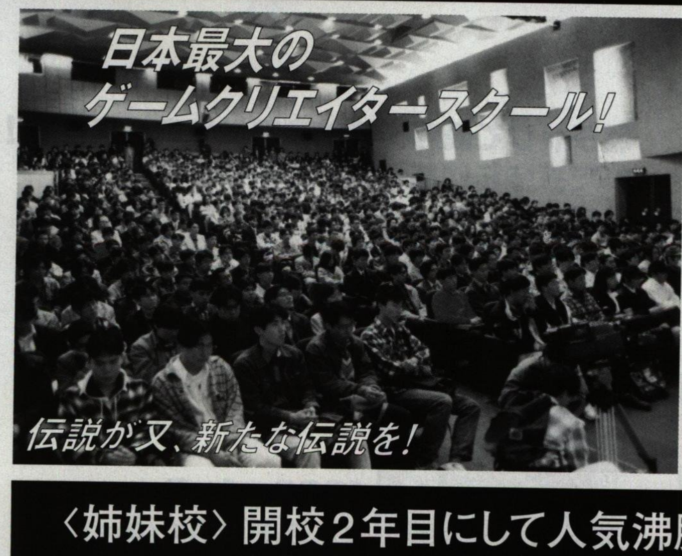
- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V　使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00　開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〈通信講座募集中〉
★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!


ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ


ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー


ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング


ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス


ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト


ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK™ 対応
アイツより
ロケットスタート
赤信号ブッちぎりの商店街バトルレース開幕！
ことぶきグランプリ™
KOTOBUKI GRAND PRIX
〜めざせ！原チャリキング〜
原チャリで商店街や工事現場を走り抜けろ！
いたずらも妨害も何でもアリの
ハチャメチャレースが、ついに開幕だ。
ちょっとオチャメで、
けっこう手ごわいライバルたちを相手に、
キミは最終バトルに勝ち残れるか？
1999年4月8日発売
価格5,800円（税抜）
最新情報公開中
HOME PAGE http://www.syscom.co.jp


PlayStation
先に
きめようぜ！
ピコピコハンマー攻撃！
コースに隠された15アイテムで
ライバル攻撃！ 一気に抜き去れ
エーッ、町がレース場？
デコボコ山道や商店街、6つのコースを制覇して最終バトルへ
抜かれたら抜きかえせ！
対戦モードでともだちとデッドヒート。とっくんモードもあるぞ
原寸大
Wプレゼント・キャンペーン
99年3月24日までに
予約された方には
かっこいい
「赤星くん1/20モデル」
プレゼント！
※数に限りがありますので、お早めにご予約ください。
初回プレス
お買いあげの方には
「ことぶきグランプリ」
ゲームトランプ
プレゼント！
※カードゲームにもなる楽しいトランプです。
株式会社 シスコン エンタテイメント 〒111-0036 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル ■ユーザーサポート TEL:03-5826-7776（月～金曜日11:00～12:00 13:00～16:00 祝祭日除く）
FAX:03-5826-7778（24時間受付） ■©Syscom Entertainment Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標、"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
SYSCOM ENTERTAINMENT


戦いは始まった。
パーツや装備をプレイヤー自身が選択し、自由に機体を組み上げていく
メカカスタマイズシステムを搭載したアーマード・コアシリーズ第3弾。
更に豊富になったパーツを駆使し、数億通り以上ある機体バリエーションの中から
自分だけのオリジナルメカを作成し、破壊や救援などのミッションを遂行。
アリーナとミッションがリンクしてストーリーが展開するディスク1と、
エクストラアリーナを収録したディスク2を使用しての通信対戦も可能！
ARMORED CORE
MASTER OF ARENA
アーマード・コア　マスター オブ アリーナ
ランカーACと呼ばれるCPUが操作する機体と対戦するバトルアリーナ。
今作ではアリーナに登場するランカーACを自分で作成できる『RANKER MK』を新たに搭載。
戦いたいタイプの機体とその行動パターンを登録し、オリジナルアリーナを構築できる。
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
PocketStation™
ハイスピード戦闘メカシミュレーター アーマード・コアシリーズ 発売中
ARMORED CORE　PlayStation the Best
アーマード・コア　プレイステーション・ザ・ベスト　標準価格 2,800円（税別）
ARMORED CORE　PROJECT PHANTASMA　PlayStation the Best
アーマード・コア プロジェクトファンタズマ　プレイステーション・ザ・ベスト　標準価格 2,800円（税別）
ARMORED CORE　MASTER OF ARENA
アーマード・コア マスター オブ アリーナ　標準価格 5,800円（税別）
©1997-1999 From Software, Inc.
FROM SOFTWARE
http://www.fromsoftware.co.jp/



PlayStation
神秘の壁をぶち破れ！
SPRIGGAN
LUNAR VERSE
スプリガン ～ルナヴァース～
深海の底で発見された1枚のプレート。
神のプレートと呼ばれるそれには、古代からのメッセージが記されていた。
これを受け止め、超古代文明の遺産を悪しきものから護る組織があった。
そこで活動する特殊工作員を「スプリガン」と呼ぶ──────。
■様々な攻撃手段で複数の敵を迎え撃つ迫力のアクションバトル、登場！
プレイヤーは、スプリガンを目指す優秀なエージェントとなり、与えられる苛酷な任務を遂行しながら、
やがて新たに発見された超古代文明を巡る大きな争いに巻き込まれていく。
3Dアクションバトル
今夏発売予定
価格未定
※画面は開発中のものです。
原作者●たかしげ 宙・皆川 亮二 監修
CV●辻谷 耕史・森久保 祥太郎・子安 武人
©たかしげ宙・皆川亮二／小学館 ©1999 From Software, Inc.
株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート 03-5353-0362（月～金・13:00～17:00）
FAX情報 FAX情報は新作案内やゲーム攻略など広報部が送る情報発信サービスです。
●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
●BOXナンバーは<2000（採用情報）> <2001（ゲーム情報）>です。●音声案内にしたがって操作してください。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。

T1117455050555

印刷／凸版印刷株式会社

雑誌17455-5

ハイパープレイステーション Hyper PlayStation

発行所／株式会社ソニー・マガジンズ　〒1[illegible]-8679 東京都千[illegible]田区五番町6-2　編集・[illegible]行人／岡村尚正
電話／03-3234-6860(編集) 03-3234-5101(広告) 03-3234-5811(営業)　平成7年8月16日第三種郵便物認可